MANGA ZONE

N.º 18

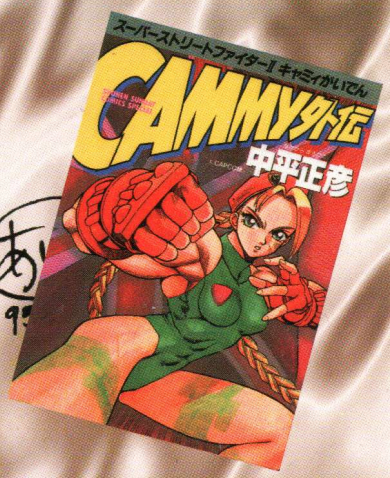
425 ptas.

¡¡ATRÉVETE!!

CONCURSO KOR

Street Fighter II THE MOVIE

Cammy Gaiden



Dragon Ball Z

Los esperados TV Specials

Cartoonia

(Casi) todos sus lanzamientos

Erotismo en el Manga III

Los Mangakas Sukebes mas representativos

SUMARIO

Portada: Luis Alís/The JavHunter
2....Sumario
3....Editorial
4....Noticias: Japón, U.S.A. y España.
12..Street Fighter II: THE MOVIE.
17..Club de Fans de KOR: ¡El desmelene! ¡Concurso sólo para adictos!
22..Cammy Gaiden: El nuevo manga ambientado en el Super Street Fighter II.
25..Cartoonia: Desde Enero hasta ahora.
28..Godzilla vs King Gidorah: Y, como siempre, Tokyo en medio.
Poster: Luis Miguel Díaz
32..Opinión: Tirar piedras sobre nuestro propio tejado.
33..Lensman: Infografía y anime.
34..Dragon Ball Z: Los esperados TV Specials.
38..Japón, Japón: Ikebana, el arte floral.
40..Animelomanías: Las canciones Miyazaki.
42..Violent Cop: ¡"Beat" Takashi rules!
44..Erotismo en el manga (III): Algunos de los mangakas "sukebes" más conocidos.
48..El Viento de Amnesia: El ocaso humano.
50..Taller de Animación: No tengo ni idea de qué piensa contar en este número.
55..Correo MangaZone
58..Fanzinario
Contraportada: Cartoonia (la pela es la pela —JJ)

STAFF y Demás Fauna

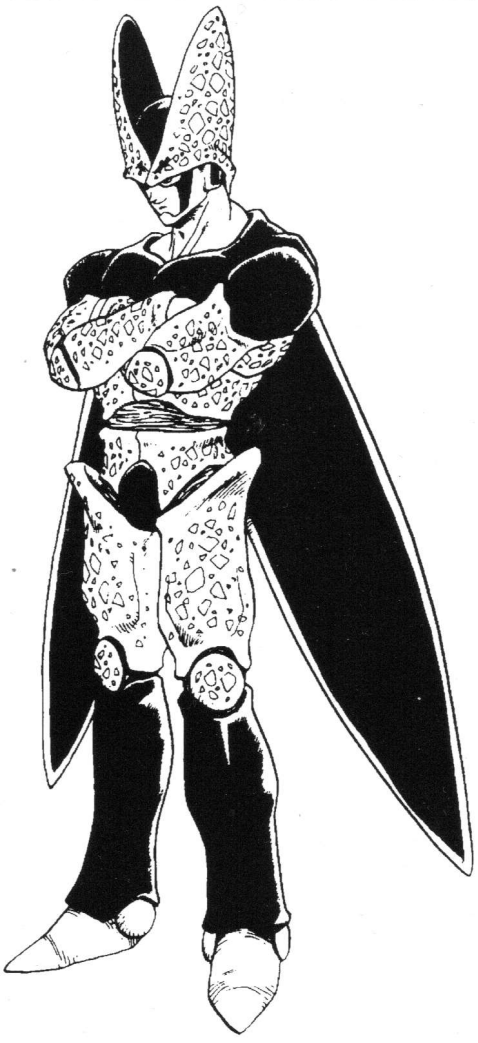
Editores: Santiago Forés, JJ y Alejandro Maicas.
Redactor jefe y maquetación:
Jose Javier "como guiñe un ojo se me cae" Martínez
Productor ejecutivo: Santiago "me voy a dormir" Forés
Tratamiento de imágenes:
Juan "yo soy el poli malo" Gómez,
Javier "roñavisión" Martínez
Special Thanks To: Rafael , hermano de DARKMIND, auténtico dueño de los mangas cochinos, por dejarme parte de su inmensa e inmoral colección para escribir el artículo, y Juan Carlos Ballesteros, por proporcionarme información sobre los precursores de Godzilla en España. Y a Morgan por su inestimable ayuda. Te debemos una.

Equipo MangaZone:
Articulistas para este número:
Gonzalo "la Traumatin viene por ti" Tello
Luis "estoy llegando a la zona roja" Alís
Carlos Blas "DARKMIND"
Javier Simó & Unknowns '95 "no nos hablamos"
Nacho "DARKELF" Larraz
Daniel "Captain D" Ochando
Juan Gómez "La Montaña Basura" Martín
Santiago "MoonHunter" Forés
Javier "servidor de usted" Martínez
Dibujantes para este número:
Luis Miguel Díaz
Juan Gómez Martín
Luis Alís
Lectores: Gente que si supiese la de horas de sueño que nos ha costado este número, pagarían gustosos mil pesetas por ejemplar, pero que al ignorar dicho factor no nos dan ni para pipas.
Mira que os azuzo a mi perro klingon...

KRYPTON COMICS

TODO EN COMICS
NACIONALES - IMPORTACION
MANGAS
SUPERHEROES
ETC

Y TODO EN MERCHANDISING:
POSTERS
PELÍCULAS
COMPACT DISCS
LIBROS DE ILUSTRACIONES
VIDEOJUEGOS
CAMISETAS
FIGURAS



SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORREO

C/. MATIAS PERELLO, 25, B - TEL. 395 65 85 - 46005 VALENCIA

EDITORIAL

¡HOLA, AMIGOS!

Después de saludaros y esperar que vuestras colecciones de manga se hayan incrementado en gran medida desde la última vez que tuve oportunidad de dirigirme a vosotros, me gustaría comentaros algo que cayó en mis manos hace unos días.

Existen muchos fanzines en el mercado de nuestro país. Algunos, como el nuestro, tratan información en general sobre el manga y el anime; otros son también informativos, pero sobre temas concretos como pueden ser alguna serie, autor, etc...; otros son de historietas dibujadas por aficionados al manga, imitando este estilo; pero esta es la primera vez que me encuentro, con un fanzine que trata exclusivamente el estudio del idioma japonés. Una cosa que a mí me interesa bastante, y que supongo a vosotros también en mayor o menor medida.

Su nombre es "Gunkan, fanzine para aprender japonés".

Pero antes de hablar de Gunkan quisiera haceros una pregunta: ¿cuántos de vosotros habéis llegado a plantearos aprender japonés en serio, justo después de empezar el boom del manga en España?

Unos cuantos, ¿verdad?

De lo que estoy seguro es que antes de la llegada de este boom, a cualquiera que pensase estudiar idiomas, el último que se le hubiese pasado por la cabeza habría sido el susodicho japonés. Lógicamente a parte del inglés, que es el más extendido, por proximidad hubiese empezado eligiendo el francés, italiano, alemán, etc... Pero ahora estoy seguro de que hay mucha gente que no sólo en este país sino en muchos otros está aprendiendo este idioma gracias al boom generado por el manga. Un auténtico símbolo de la cultura japonesa, aunque algunos no lo quieran reconocer.

Bueno, tras este comentario, pasemos a hablar de Gunkan.

Este fanzine, del cual se han publicado ya 6 números y que yo desconocía, ha sido confeccionado por un amigo de Córdoba, Juan José Ferres Serrano, que muy amablemente me mandó dos ejemplares. El primero recoge los números del 1 al 4, e incluye una introducción teórica, unas bases de gramática, los alfabetos katakana e hiragana, y un diccionario de 8.000 palabras confeccionado por él, que pretende llegue a las 50.000. El segundo es el número 5, que recoge un diccionario de Japonés - Inglés de 50.000 términos.

Es de elogiar la labor que está llevando a cabo este amigo de Córdoba, y por ello, en lugar de comentar sus fanzines en la sección que creé para ello, he preferido hacerlo en la editorial.

Todo aquel que esté interesado en conseguir estos fanzines, puede dirigirse a la siguiente dirección:

Juan José Ferres Serrano
Pza. de las Cañas, 5
14002 CÓRDOBA
TLF. (957) 48 21 65
FAX. (957) 48 69 18

¡¡¡LARGA VIDA AL MANGA!!!

Alejandro Maicas

Fe de erratas:

Decía Juan en las Noticias USA del número pasado que el anime Lensman estaba basado en las novelas del autor norteamericano Doc "E" Smith. Evidentemente se refería a E.E. "Doc" Smith. En fin, secuelas de la meningitis...

...Y realmente, salvo alguna que otra errata ortográfica, no hemos conseguido encontrar más errores. ¿Será posible que estemos aprendiendo al fin algo sobre manga...?

No, tenéis razón, eso no debe ser.

Filmación de fotolitos:
NOVA COMPOSICION
MATIAS PERELLO 34 / 46005-VALENCIA
TELS 334 70 28 - 374 49 76 / FAX 373 86 13

Impresión:
GA GRAFICAS ANDUJAR

Distribución:
DISTRIMAGEN
Rosa de Silva, 14. 28020 Madrid. Spain. Tel: (91) 5705975. Tel/Fax: (91) 5705975

Los copyrights mencionados, salvo error u omisión, son propiedad de sus respectivos posesores. MangaZone reconoce los derechos de los autores sobre las partes de sus obras aquí reproducidas, las cuales lo son con fines informativos, y no busca infringir sus derechos. Asímismo, queda prohibida la reproducción total o parcial de las ilustraciones y/o artículos originales aparecidos en MangaZone, salvo con fines informativos. ¡Y eso va por tí! ¡Sí, sí, tú! ¡Informativos!

Noticias Japón

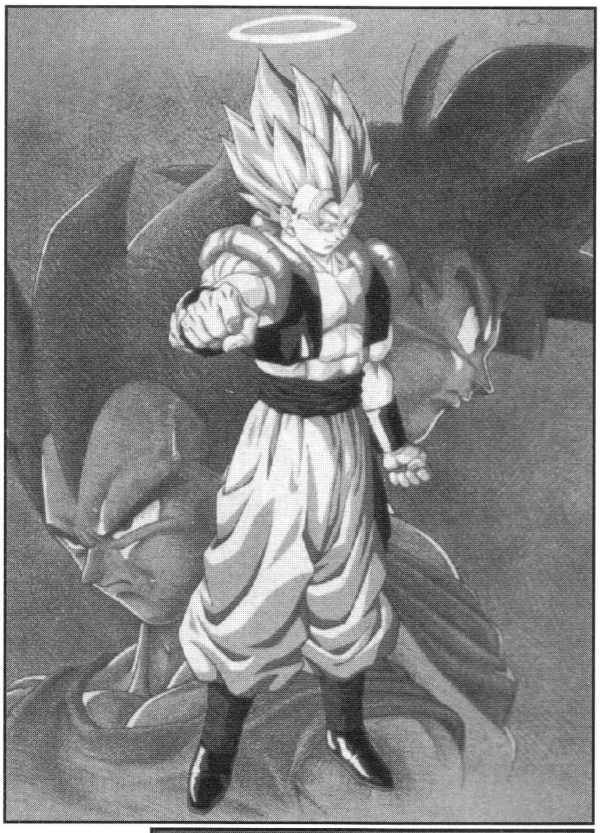
Sailor Moon S, film de animación

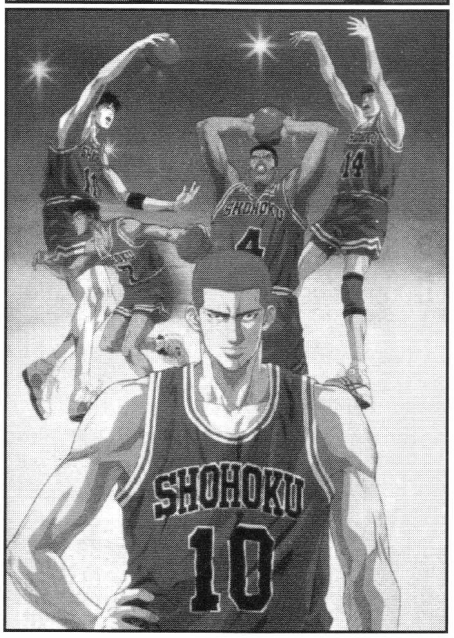
La popular serie se pasa también al campo de las salas cinematográficas. *Bishojo Senshi Sailor Moon S Gekijou Shin* (Nuevo Teatro) es un film de animación estrenado el 14 de Diciembre del pasado año en Japón. Análogamente, también se realizó una película de *Sailor Moon R Gekijou Shin* hace un año y medio.

En este film, las Sailor Senshi corren su primera aventura espacial: el encuentro con una japonesa consejera de la NASA, Himeko Nayotake, y con Kakeru Aozora, un misterioso joven que Luna conoce, llevará a las Sailor Senshi (que ahora son ocho, como ya sabéis) a combatir a la malvada alienígena Princess Snow Kaguya, y a su subordinada Snow Dancer. Basado en una novela gráfica de Naoko Takeuchi, independiente de la propia serie regular de volúmenes, que apareció recientemente en Japón en una lujosa edición en cartoné y con un tamaño mayor al usual. La propia Takeuchi ha participado en el proceso de supervisión del doblaje del film.

Toei Anime Fair, edición primaveral para el fan del anime en general (toma ya)

Se han estrenado tres estupendos films el pasado día 4 de Marzo en el ya clásico festival de cine de animación de la Toei. Sin duda, la estrella de la fiesta es el nuevo film *Dragon Ball Z: Fukkatsu no fusion!! Gokuh to Vegeta* (¡¡La fusión de la resurrección!! Gokuh y Vegeta) en el que Vegeta y Gokuh realizan el proceso de fusión (justo como Goten y Trunks) para formar el más poderoso guerrero que jamás ha existido. El nuevo guerrero se llama Gogeta o Vegekuh (imagino). Otro de los films es *Marmalade Boy*, un shojo anime basado en el cómic de Wataru Yoshisu, publicado por Shueisha. Hace varios meses la serie de anime basada en este cómic se estrenó en TV Asahi, y a raíz de su popularidad se ha realizado este largometraje, cuya historia ha sido concebida por los guionistas de la Toei, no por el propio autor. El último de los films es el tercer largometraje de *Slam Dunk*, basado en el rompe-records cómic de baloncesto de Takehiko Inoue. Este film lleva el subtítulo *Shohoku Seidai no Kiki!! Moero Sakuragi Hanamichi* (¡¡El peligroso momento del más grande del Shohoku!! El ardiente Hanamichi Sakuragi). Mientras se estrena este film de *Slam Dunk*, la serie de TV ha alcanzado ya 55 episodios y su popularidad va en aumento.





Kishindouji Zenki

Kishindouji Zenki es una historia original de Kikuhide Tani que fue llevada al cómic por Yoshihiro Kuroiwa. Este cómic se publica actualmente en la revista de Shueisha Gekkan Shonen Jump (la revista mensual, no el semanario) y ya tiene seis volúmenes recopilatorios en el mercado. Su popularidad entre los lectores del

Gekkan le ha valido la atención de los productores de Kitty Film, que desde hace tiempo buscan una nueva serie con la que seguir su bonanza en el mercado (Kitty Film es la responsable de las series basadas en cómics de Rumiko Takahashi, el anime *Uchuu Eiyuu Densetsu* (La leyenda de los Heroes Intergalácticos) y muy poco más, y tras la finalización de Ranma 1/2 estaban un poco parados). Así, el cómic de Kuroiwa ha sido adaptado al anime en una serie semanal que se estrenó en TV Tokyo el pasado 9 de Enero. El diseño de personajes (mera formalidad, pues el dibujo de Kuroiwa es claro, potente y fácilmente «animable»: gráficamente, la serie es identica al cómic) ha sido realizado por Hideyuki Kidaka. La historia explica como Aki Ennochi, una joven descendiente de una poderosa estirpe de magos, recibe de su abuela cuando sólo era una niña un brazalete con el que se puede invocar a Zenki, un poderoso guerrero diabólico con poderes fantásticos que la salvará de apuros (siempre serán apuros de cariz sobrenatural, como os imaginaréis: desfilan por la serie los más variopintos monstruos y demonios). Cuando es invocado, Zenki aparece con todo su poder, pero Aki después puede controlar su rabia convirtiéndole en un pequeño kishindouji (dios-demonio infantil) mediante el poder del brazalete. La voz de este kishindouji está doblada por el popularísimo Kappei Yamaguchi, que dobla la voz de Ranma chico y del príncipe Arslan, entre otros muchos personajes.

Seguro que esta noticia ha alegrado especialmente a nuestro amigo Miguel Angel Pau Sánchez, de Alicante, fan declarado de *Zenki*, que nos envió un magnífico dibujo de este personaje aparecido en el correo del nº 14. ¡Un saludo!

Key, the Metal Idol

El pasado 16 de Diciembre se estrenó una OVA llamada *Key, the Metal Idol*, de la mano de la productora Pony Canyon, Inc., propiedad del grupo Fujisankei (ya sabéis, Fuji Film, Fuji TV y otras muchas compañías). Esta OVA explica la historia de Key (pronunciado Kii), una extraña niña cyborg renacida tras la muerte de su padre, que, bajo el seudónimo de Tokiko Mima, establece unas extrañas relaciones con el mundo que la rodea, albergando dentro de sí el poder de tres mil hombres. Esta OVA ha sido realizada por el Studio Pierrot, realizadores de Yu Yu Hakusho, entre otras muchas obras. El autor y director de esta obra es Hiroki Tasukufuji. La visualización y diseño de los personajes es del famoso artista Kunihiko Tanaka, pero el diseño final para la animación ha sido realizado por Koichi Ishigura. Los diseños mecánicos han sido realizados por el Studio Response, y las animaciones de opening y ending son obra del prestigioso equipo de animadores Zero G Room (sala de gravedad cero).

Key, the Metal Idol tiene una peculiaridad, y es que su primer episodio en vídeo sólo cuesta ¥1.000. Todos los vídeos posteriores (la OVA tiene una duración de 7 episodios) costarán ¥2.500. Cada uno de los episodios de esta que promete ser una de las OVAs de más calidad y menor precio del presente año, duran 25 minutos. El último episodio aparecerá el 1 de Mayo.

Armitage the Third

Casi con la misma temática (una cyborg femenina) se estrenó el pasado 25 de febrero la OVA *Armitage the Third*, con su primer episodio: «Electro Blood». El grupo AIC ha sido el encargado de realizar la animación, siendo la dirección y el diseño de personajes de Hiroyuki Etsutomu. Aparecida en el mercado japonés con apelativos del tipo «cyber hard action» o «cyber bishojo robot», el primer episodio de *Armitage the Third* dura 45 minutos y se vende al precio de ¥6.800. Planeada para cuatro episodios, esta OVA ha recibido una estupenda adaptación a cómic, la cual se está publicando actualmente en la revista mensual Gekkan Shonen Captain, de la editorial Tokuma Shoten.

Sotsugyou Graduation y Danjou Debut: Headroom+Bishojo anime

Bandai Visual y Movic unen sus fuerzas para animar la OVA *Sotsugyou Graduation*, que cuenta la historia y vivencias de cinco bellas estudiantes japonesas que están a punto de graduarse. Siendo la historia creación del equipo Headroom, esta OVA está basada en una popular saga de juegos de aventura gráfica que comenzó apareciendo en los PC-98 y PC Engine (NEC) y acaba de seguir en 3DO y PC-FX. La OVA está dirigida por Kazuhiko Nishijima, y el diseño de personajes y dirección artística corre a cargo de Katsuko Tadano, quien ya trabajara en Sailor Moon. El primer videocassette y Laser Disc aparecieron el pasado 21 de Enero en Japón, y el segundo un mes después. Pararelamente al lanzamiento de esta OVA ha aparecido un juego para el estándar 3DO.

Pero Headroom sigue en la onda del idol anime y lanza en

Sotsugyou Graduation

Danjou Debut

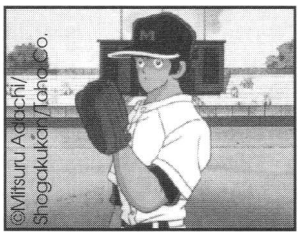
—*Romio no Aoi Sora* es la nueva serie de TV de Nippon Animation Co. que viene a llenar el hueco dejado por *Nanatsu no Umi no Tico*, la cual ha finalizado el pasado mes de febrero. Esta nueva serie se basa en la novela clásica de Lisa Tettsner.

—Se va a distribuir a partir de Junio de este año una OVA de 6 episodios titulada *Battle Skipper*, en la que cinco hermosas jovencitas pilotan otros tantos poderosos robots. El lanzamiento se realiza con apoyo de la compañía juguetera Tomy, que posee los derechos de los robots que aparecen en el OVA, los cuales distribuye en Japón en forma de juguete.

colaboración con Sony Music Entertaiment otra OVA de bishojo, esta vez cantantes (idol singers): *Danjou Debut* ya va por su segundo volumen, el cual apareció el pasado 21 de Diciembre, también con la autoría del equipo Headroom pero esta vez con diseño de personajes y dirección artística de Hirohito Tanaka. El estudio Animate Film ha sido el encargado de animar los dos OVAs.

Touch en vídeo

Tras varios años de espera, y las reclamaciones de miles de aficionados a lo largo de todo el país, Toho Video lanza finalmente la que ha sido una de sus más populares series de anime: la recopilación de



Touch en vídeo, a un precio razonable de ¥5.500 cada cinta de 102 minutos (probablemente con 3 episodios cada una) consta de 25 volúmenes, que aparecerán a razón de 4 cintas cada mes. El 1 de febrero han aparecido las cuatro primeras. Los aficionados japoneses y los extranjeros con dinero pueden ahora realizar su sueño de tener en vídeo una de las mejores series de anime de la historia.

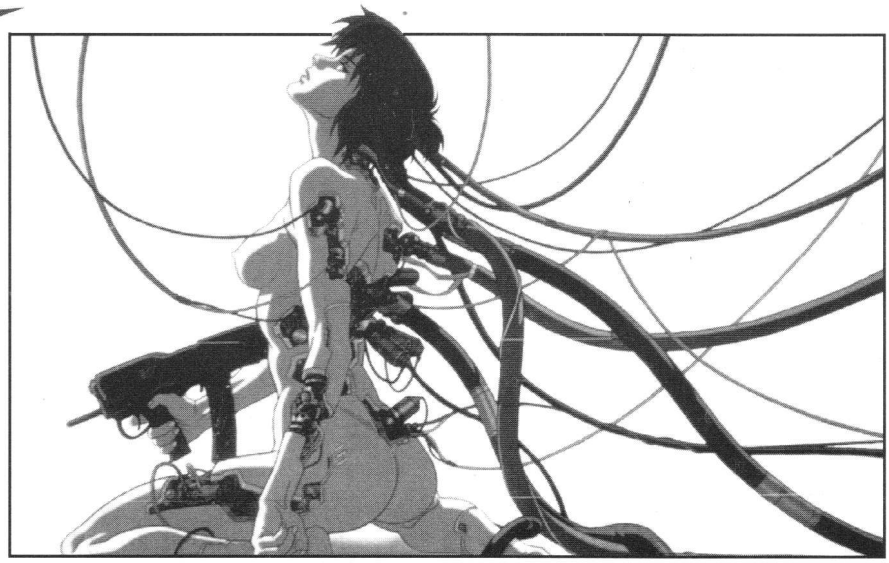
D.N.A.² en OVA

El popular cómic de Masakazu Katsura, que ya tiene serie de televisión, estrena ahora una OVA de cinco episodios, con el mismo staff que tenía la serie. El primer episodio apareció el pasado 21 de febrero, al precio de ¥7.800 el vídeo de 75 minutos. Mientras tanto, el cómic de Katsura ya va por su sexto volúmen.

Flash News

—Toho Company prepara el estreno de un nuevo film de Lupin Sansei a finales del mes de Abril. Su título es *Lupin Sansei Kutabare! Nostradamus.* En este emocionante y espectacular film, Lupin perseguira el tesoro de Nostradamus en un periplo que comenzará en Rio de Janeiro, seguirá en Atenas, Ghana, el río Amazonas y terminará en Atlanta (USA). ¿Alcanzará acaso la perfección lograda en *Cagliostro no Shiro* (El castillo de Cagliostro)?

—El proyecto de una OVA basada en el famoso cómic de Masamune Shirow *Ghost in the Shell* (*Koukaku Kidoutai*) ha tomado forma en manos



del director Mamoru Oshii y la productora I.G., aliada tantas veces con Tatsunoko (los cuales serán probablemente los encargados del proyecto). Más datos en cuanto haya.

—Finalmente toma forma la esperadísima secuela del clásico *Uchu Senkan Yamato.* West Cape Corporation ha sido la responsable de la realización. El primer episodio de esta nueva OVA titulada *Yamato 2520* (más bien episodio 0) apareció el pasado 17 de Diciembre. Estamos a la espera de más noticias de nuestros corresponsales (pfff).

—Game Station—

Hard Station

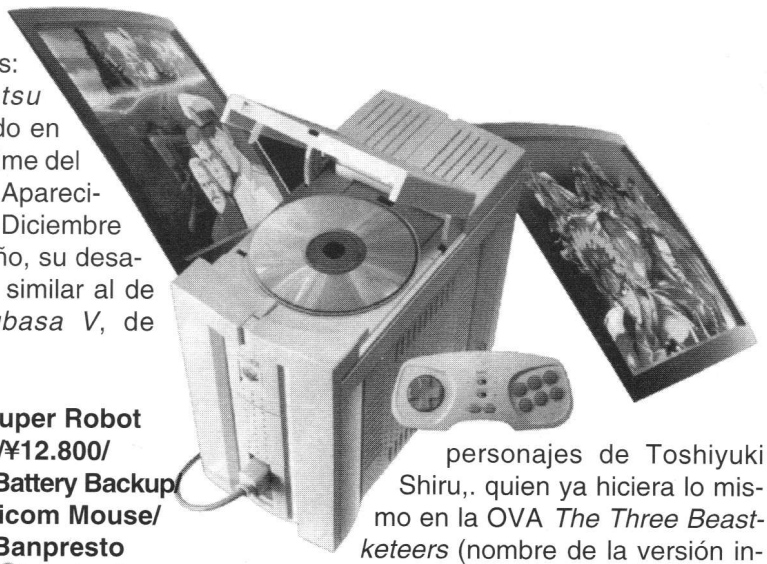
—El pasado 9 de diciembre se presentó en Japón la PC-FX, la máquina que va a ser en gran medida la sucesora de la popularísima PC Engine. NEC fue la primera en adoptar un CD para soportar su sofware, y con la nueva consola PC-FX este aspecto se potencia al máximo: posiblemente esta sea la consola más potente de la nueva hornada aparecida en Japón, ya que cuenta con un procesador de 32 bits RISC V810 desarrollado por la propia NEC, que corre a 21.5 Mhz de reloj, con una paleta de cerca de 17 millones de colores y con un lector de CD-ROM de cuádruple velocidad, el más rápido aparecido hasta ahora. Puede también funcionar con tarjetas Hum Card (justo igual que la PC Engine) y conectarse a un PC-98 para funcionar de CD-ROM y de puerto de comunicaciones, fax y modem de un ordenador de este tipo. Si convenía reseñar esta máquina aquí es por su orientación: los cuatro juegos aparecidos con la máquina son puro anime, tanto en su desarrollo y en su tema como en los equipos artísticos que han intervenido en la realización de los programas, los cuales tenéis brevemente comentados en la sección *Soft Station.* El precio de salida de la PC-FX es de ¥49.800, y se puede conseguir en España a traves de los importadores paralelos. Por cierto que el espectacular diseño de la carcasa externa le ha valido a NEC el prestigioso premio «Good Design» entregado por la Academia Japonesa de Diseño Industrial y Comercial.

Soft Station

—Super Famicom—

Aoki Densetsu Shoot!/¥10.800/ 12 meg/Multiplayer 5/KSS

—KSS se extiende a la producción de software con un programa basado en una de mis series favoritas: *Aoki Densetsu Shoot!*, basado en la serie de anime del mismo título. Aparecido el 16 de Diciembre del pasado año, su desarrollo es muy similar al de *Captain Tsubasa V*, de Tecmo.



Dai 4 Ji Super Robot Taisen/¥12.800/ 24 meg+64K Battery Backup/ Super Famicom Mouse/ Banpresto

—Aparece el cuarto y gigantesco episodio (24 megas) de la popular saga de juegos *simurama* basados en famosos robots SD: En este nuevo episodio aparecen Goshogun, Dancougar (¡mi robot favorito!), L-Gaim, Zanbot 3, Daimos, Gundam F-91, Great Mazinger... y muchos más, todos en SD. Con dos nuevos robots diseñados por Hajime Katoki (Gundam) y Kazuki Miyatake. Impresionante.

—3DO—

Sotsugyou Graduation/¥9.800/16+/ Shar Rock

—Aparece un nuevo episodio de esta saga que ya tiene OVA: en *Sotsugyou Graduation*, programado por el grupo Shar Rock, se juntan desde puzzles hasta intros animadas pasando por quizs y pruebas de habilidad. Parece mono, pero huele a «sólo para fans».

—PC-FX—

Sotsugyou II FX Neo Generation/ ¥8.800/Riverhill Software Inc.-NEC Home Electronics

—Nueva entrega de la saga *Sotsugyou* que comenzó a aparecer en los ordenadores personales de NEC PC-98, siguió en la PC Engine, ha tenido una adaptación en OVA, una versión en estándar 3DO y finalmente ésta en PC-FX. Siendo muy similar a la versión en 3DO, los gráficos y animaciones son impresionantes.

Team Innocent/¥9.800/Hudson Soft

—Asombroso programa lleno de minutos y minutos de animación a pantalla completa, que cuenta las aventuras de un trío de chicas que son una especie de patrulla especial intergaláctica, o algo así. Los diseños mecánicos son del famosísimo Shoji Kawamori (Macross, por citar algo, que no hay casi...) y los diseños de personajes de Toshiyuki Shiru,. quien ya hiciera lo mismo en la OVA *The Three Beastketeers* (nombre de la versión inglesa). Un auténtico *must have* que por sí mismo hace que merezca la pena adquirir la máquina.

Battle Heat/¥8.800/Hudson Soft

—Los fans de *Hokuto no Ken* (y los demás también) no podemos sino quedarnos boquiabiertos ante este juego de lucha íntegramente realizado a base de secuencias animadas, con diseño de personajes de Atsushi Shoyama, director artístico de la famosa serie basada en el cómic de Buronson y Tetsuo Hara. Los personajes son completamente al estilo de este anime, con un desarrollo similar al Time Gal de MegaCD (también de Hudson Soft) pero la temática cambia a combates. Simplemente increíble. La animación del opening es... buff...

Konpeki no Kantai/no se indica precio/Micro Cabin-NEC Home Electronics

—Juego de simulación naval en el que manejamos un poderoso submarino nuclear. Basado en la OVA del mismo título realizada por Tokuma Japan Comunications, que a su vez se basa en el cómic publicado por Tokuma Shoten. Lleno de gráficos en 3D generados por ordenador.

**Todos los juegos de anime para NEC PC-FX han sido previamente realizados en animación convencional de manera análoga a como se realizan las OVAs o series de animación de TV, siendo posteriormente digitalizados. Por lo tanto, si se quieren realizar OVAs de estos juegos, una gran cantidad de cels ya están dibujados y la producción (diseño de personajes, de mecánica, guión, concepción general) ya está realizado, por lo que resultaría barato y menos costoso. Es decir: preparaos para OVAs de estos juegos (Battle Heat y Team Innocent, ya que los otros dos ya vienen de OVAs), pues probablemente se realicen.*

Luis Alís Ferrer

Noticias USA

EXPEDIENTE-J

—Puedo hacerlo. Le digo que puedo, doctor. Será como antes de la Mili. Que sí, que estoy relajado. Soy un hombre nuevo. Claro que no existen las Jotas. Eran producto de mi imaginación. Estoy convencido. Yo era un pobre desgraciado, pero con su tratamiento y la ayuda de mis amigos, estoy curado. Sé que mis fantasías fueron una tortura para todos ustedes, pero me he esforzado y he vuelto, en plena forma. Dígame que puedo dar las Noticias USA. ¡Oh, gracias, gracias, doctor! ¿Eh? ¿Qué? Ogh, eres tú, Igor. ¿Se puede saber qué quieres?

—Nada, Amo. Que han venido los del Plan Butano a rellenarnos el depósito. Que firme esos papeles.

—Mm. Msí. Ten, y desaparece.

—Pero Amo, ¿no recuerda? Allí es donde se oculta la MegaJjjjjj... suéltemeeegh...

—NUNCA, NUNCA, NUNCA vuelvas a repetir ese nombre, ¿te enteras?

—Yip, yip.

COMICS

Empezamos, como viene siendo habitual, por el universo Robotech. Lo de Academy Comics es ya un caso de incontinencia declarada. Robotech: Academy Blues #0, o las aventuras de Lisa Hayes, Claudia Grant y amiguetes en sus días de academia militar. Incluye bocetos y comentarios de los realizadores de este cómic, así como, por supuesto, la orla de la promoción.

Dark Horse empieza a publicar Godzilla. Una miniserie de 12 capítulos en color, presumiblemente de buena calidad. También reedita una antigua miniserie de 200 páginas del mismo personaje que se publicó originalmente en 1988. Por lo demás, siguen las serializaciones de Domu, The Legend of Mother Sarah, Oh My Goddess! y Ghost in the Shell (retocada a nivel de preimpresión para mejorar su aspecto).

Novela Gráfica de los Mighty Morphin' Power Rangers. ¡¡¡Aiieeee!!!

Esto es lo que trae VIZ: Animerica Vol. 3 #5 hace una revisión de Alas de Honnêamise, la obra magna de Gainax. Con un poco de suerte sacaremos la suficiente información como para poder comentaros el film, que hemos visto pero sin la imprescindible sinopsis (es un auténtico prodigio de película). Manga Vizion es una serie de volúmenes con pequeñas antologías de Manga de varios estilos, desde ciencia-ficción a shojo manga. Las historias son autoconclusivas.

STOP PRESS!!! Al fin se edita Nausicaä of the Valley of Wind Graphic Novel Vol. 6, que recopila los últimos capítulos editados por Viz de esta serie. En teoría, la colección acabará con el volumen séptimo, un quinquenio de estos (sufrir es bueno para el alma). También se reeditan los tres primeros

volúmenes en un único libro (ya no están disponibles en el anterior formato. Recordad que, aunque sea la edición americana, esta colección la imprimen en Japón).

Sigue la publicación de Striker: Secret of the Berserker, lo que alegrará a los que se quedaron con el sabor en la boca tras la primera miniserie de Striker, ya publicada en España. La novedad es X, de las CLAMP: ciencia-ficción, ocultismo, y negro de pestañas de Margaret Astor.

—Estoy hecho un monstruo. Ja, ja. En plena forma, sí señor. Ni Jotas, ni leches ni la madre que te crió. A ver, Igor. ¿Qué quieres ahora?

—Ha llamado el conductor del camión de los del Butano. Que dice que qué pasa con sus compañeros, que aún no han salido del cuarto del depósito.

—Y a mí qué me cuentas... hace mucho calor aquí... anda, vete, que no haces más que ponerme nervioso. Si tanto le preocupa, que vaya a buscarlos.

—Amo, estooo... ¿y si hubieran sido atrapados por... porquienustedsabeperonoquierequelonombre...?

—¿Cómorl?

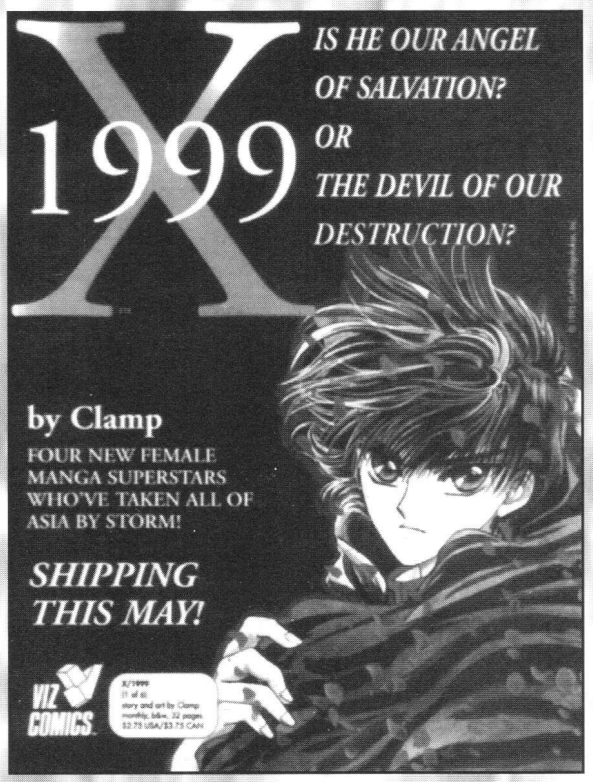
—Mno, nada, déjelo. Yo me lavo las manos. Aaadiós.

—Demasiada fantasía tienes tú. No, si aún me provocará una recaída.

VIDEO

Vamos con el Anime. Armitage 3, aventuras de una detective terrestre y el marciano que la ayuda a resolver una serie de asesinatos de robots en el planeta rojo. Dirección y diseños de personajes de Hiroyuki «Bastard» Ochi. Disponible en inglés y japonés con subtítulos, y bilingüe en Laserdisc.

En las mismas condiciones sale Baoh, cuyo cómic se editó en España.



Curse of the Undead- Yoma. Este film se ha emitido en algunas autonómicas, y es de una gran calidad. A ver si os suena: un chaval ninja de la variante «tristes y atormentados» se dedica a perseguir a un antiguo compañero que se ha unido a las fuerzas de la oscuridad. Ocurre en el Japón medieval, es muy realista, y hay algunas escenas impactantes con arañas gigantes que dejan a su paso los restos aún frescos de los habitantes devorados de toda una aldea. Versión subtitulada.

Cyber City Oedo 808 Data One. Tres criminales del futuro son convertidos en agentes de la Cyber Police. Llevan collares explosivos, etc. Cada vídeo es una de sus misiones. Subtitulada.

Por lo demás, Devilman Vol. 1 y 2, en inglés; Fatal Fury 2: The New Battle; Macross Plus (que según dicen es algo así como el Top Gun de Macross, de lo más espectacular y con bastante infografía); Phantom Quest Corp Vol. 1, al parecer una especie de cruce entre Luz de Luna, Cazafantasmas y Remington Steele a la japonesa; y el anime de Samurai Showdown; Zeguy Part 1 y 2, una de colegiala luchando por su vida en la tierra de Oz, versión Cyber-Mystic-Rambo, por describirlo de algún modo; Record of Lodoss War Vol. 1, subtitulada.

En imagen real, Lake of Dracula (Chiosu Me), de 1971, al estilo de los títulos de la Hammer, pero con grandes dosis de estilo.

Sanjuro, de Kurosawa, con Toshiro Mifune repitiendo como el protagonista de Yojimbo y pasándoselo bomba dinamitando y parodiando las convenciones de las películas japonesas de samurais. Según Time Out Film Guide, es la película más divertida de Kurosawa, aunque el final es completamente intenso.

Guyver 2: Dark Hero. Esta vez, Steve Wang quiso hacerla más en serio que Guyver 1 (o Mutronics, como se llamó en España).

—Lo siento... lo siento... esa antigua fuerza, ese vigor... vuelvo a ser yo, como en los viejos tiempos. Sí, vuelvo a la cumbre. La Fuerza está conmigo. Voy a Warp 9. ¿QUÉ QUIERES AHORA, ENGENDRO DEL DEMONIO?

—Ji ji. Eeeh... resulta que el chófer del doctor ha llamado preguntando por su psiquiatra...

—Pero si hace media hora que me ha dejado.

—Pues según el chófer, aún no ha salido del castillo.

—Mira, Igor, vete por ahí, ¿quieres?. Búscalo, a ver si se ha perdido, y muy amablemente le pones en la puerta. ¡Vuela!

—Vuela vuela... tiroriroríi.

—¿Qué habré hecho yo para merecer este castigo? Las pastillas, necesito las pastillas...

VARIOS

How to Draw Comics, escrito y dibujado por habituales en las «majors» tales como John Byrne, Romita y de-

EL AVENTURERO
TU TIENDA DE COMIC
NACIONAL Y EXTRANJERO
IMPORTACION U.S.A.
MANGAS ORIGINALES
TODO EN MERCHANDISING
TU OPCION EN MADRID

C/ Toledo nos 15 y 17 28005 MADRID
Tel.: —(91) 366-44-57
Fax: —(91) 366-51-56

más pandilla. Otro que tal: Draw the Marvel Super heroes. No es tanto un libro «teórico», como el anterior, sino una libreta de ejercicios para que uno dibuje, entinte y coloree directamente sobre él, guiado por los autores. Y para redondear: The Complete Guide to Publishing a Succesful Comic Book, que indica todos los aspectos estratégicos y legales que implica poner tu obra de arte en los kioskos... de los EE.UU., claro; y An Artist Guide to the Business of Comics, al estilo del anterior, sólo que forma parte de una colección llamada Business of Comics.

Lo mismo pero para la animación. How to Draw Cartoon Animals, una guía de diseño y animación de personajes animales antropomórficos.

The Art of Pocahontas, Disney's Pocahontas Postcard Book, y Pocahontas Animated Flip Book. El nuevo film de la Disney se estrena en los EE.UU. en junio, si no me equivoco. A juzgar por tres fotos sucias que he visto, el diseño de personajes nos va a sorprender mayúsculamente.

Animation Art: The Early Years 1911-1954. Un poco para enciclopedistas locos, pero buenas fotos y buena edición. Muy USAcéntrico, qué le vamos a hacer.

Animation Magazine dedica su número de mayo, entre otras cosas, a varias convenciones de animación en América, al fenómeno Mortal Kombat y a las producciones de cortos para el Cartoon Network por parte de la Hanna Barbera.

Libros y revistas en japonés. The Art of SNK World: Neo-Geo Super 4 Illustrations. Héroes inspirados en los videojuegos de lucha, ilustrados a la occidentala con gran detalle y acabado. 96 páginas a todo color, pero cuesta 56 dólares.

I.R.I.A: Zeiram The Animation: Official Mook. Un «cómo se hizo». La animación es buena, así que esta publicación debe merecer la pena. 50 páginas en color y otras 50 en blanco y negro.

Juwel Bem Hunter Lime Part 1 y Part 2: Official Art Book. 20 páginas en color y 64 en blanco y negro. Por el estilo, pero un diseño más infantil y estilizado.

Macross Seven: This Is Ani-mation Special. 100 páginas, 40 en color. Sobran comentarios, ¿verdad?

Methods: From Layout of «Patlabor 2 The Movie». Tamaño grande (8" x 12"), 178 páginas. Para los adictos a los Mecha debe ser un sueño, dado que Patlabor 2 es, probablemente, una de las películas de Mechas que más investigación y desarrollo lleva detrás.

Nothing: kaim Tachibana Illustration Gallery. También tamaño grande, 100 páginas en color. Ilustraciones de personajes superestilizados según los cánones del shojo manga, con especial atención a los vestuarios.

Sailormoon R. Lo importante no es el libro de ilustraciones, sino la noticia. ¡La serie se va a distribuir por las estaciones de televisión locales de los EE.UU.! ¡Por el poder de Luna, yo, Guerrero Luna, te castigaré!

—Mmmm...
—¡SÍ, IGOR, YA ME DOY CUENTA DE QUE ESTÁS AHÍ! ¿QUÉ PASA AHORA?
—Bueno, esto es muy raro...
—¿QUÉ es muy raro? ¿Has encontrado al doctor?
—Más o menos.
—¿Más o menos? ¿¡Más o menos!? ¿Pero qué dices, Ha'DIbaH de bellota?
—No me hable en Klingon, amo, que me pongo nervioso.
—¿Que te pongo nervioso? ¿Que te pongo nervioso? ¡Arrgh! A ver: ¿qué ha pasado? No, no me lo digas: el doctor no aparece, y hay un rastro de sangre por ahí.
—¿Cómo lo ha sabido?
—¡Nnnff! Mira, Igor. A veces no sé quién es el que está más loco de los dos. Va, ¿y qué más?
—Pues luego encontré al doctor despellejado sobre una mesa, y su craneo y columna vertebral puestos al ladito.

—¿Quéeeej? Muchacho, lo tuyo es grave. Ya sólo te falta ver monstruos invisibles por los corredores.
—Pero...
—¡Igor! ¡Los monstruos no existen!
—«*LOS MONSTRUOS NO EXISTEN... ¿TE PONGO NERVIOSO?...*»
—¿Iiing? Vaya por Dios. ¿Qué ha sido esa imitación de mi voz electrónicamente distorsionada y que parece provenir de ese extraño rielar semitransparente delante del televisor Philips que me mira con muy mala uva?
—Pues mire, precisamente de eso es de lo que quería hablarle...

CD-ROM

Tan solo explicar a qué vinieron aquellos avisos sobre la compra de unidades de CD-ROM y tarjetas MPEG1. La industria cinematográfica está decidiendo ahora mismo cuál va a ser el formato de VideoCD que va a sustituir al VHS. La pelea está entre el formato de Sony/Philips y el de Toshiba. Salga el que salga, en su primera versión dara cabida a unos cinco GigaBytes, y en la segunda al doble.

Esperan poder sacar al mercado el año que viene reproductores de VideoCD que salgan por unas 40.000 ptas. Los VideoCDs no se podrán leer con los CD-ROM actuales.

Por lo tanto, ni se os ocurra comprar cartuchos para consola o tarjetas de ordenador de Digital Video, porque las películas no se editarán en este formato sino en el de VideoCD que triunfe finalmente.

La Montaña Basura ha hablado.

—Buenos días, Sargento. Yo soy el agente Mulder, del FBI. Ella es la agente Scully.
—Buenos días, agentes.
—¿Se sabe algo nuevo del caso?
—No. El reguero de mucosidades del cuarto de la calefacción central desaparece por los conductos de la ventilación. El cadáver está siendo protegido para el transporte. No se sabe nada ni de los empleados de Butano ni del dueño de la casa y su asistente. Como si se hubieran desvanecido en el aire.
—Habrá sido una abducción...
—¿Perdón?
—No, nada. ¿Es ese su Capitán?
—Bienvenidos. Vaya, que me aspen. No pensé que el FBI planease enviar más personal. Su compañero ya está dentro. Por cierto que, si no se dan prisa, se acabará él solo toda la tarta de manzana de la cocina.
—¿Nuestro compañero?
—Sí. El agente Cooper, dijo que se llamaba.

Juan Gómez Martín, de regreso del mundo de la Mili

P.D. La pobre de Marta-Noriko no tiene nada que ver con la Martita de las Noticias USA del mes pasado (que es un completo rip-off de las secretarias de concurso del programa de Goma-Espuma).

Pobrecita mía, anda, pégame aquí, sí, aquí... fuerte... ¡AUGH!

Noticias España

JJ me ha mandado hacer a mí las Noticias España de este número. Supongo que estaba demasiado ocupado jugando al Warcraft en su sillón nuevo (me pregunto qué le pasaría al viejo...) para ocuparse él mismo. Así que vamos allá.

NORMA COMICS

Tras haber visto que el manga da dinero, y en especial la colección de Video Girl Ai, transforma esta serie limitada de 12 numeritos, en una colección sin límite numérico (ésto no significa que no tenga límite monetario). Al mismo tiempo, se confirman las noticias de la publicación de Slam Dunk, de Takehiko Inoue. Con un poco de suerte (y con la prisa que se da JJ) estará en los quioscos cuando estés leyendo estas líneas. Altamente recomendable aunque, siguiendo la línea de Norma, con un precio igualmente alto. Mientras, continúan con sus otras publicaciones regulares. Las últimas novedades, Silent Möbius y Angel, parecen estar teniendo una gran aceptación, y las ya más veteranas siguen su ascensión.

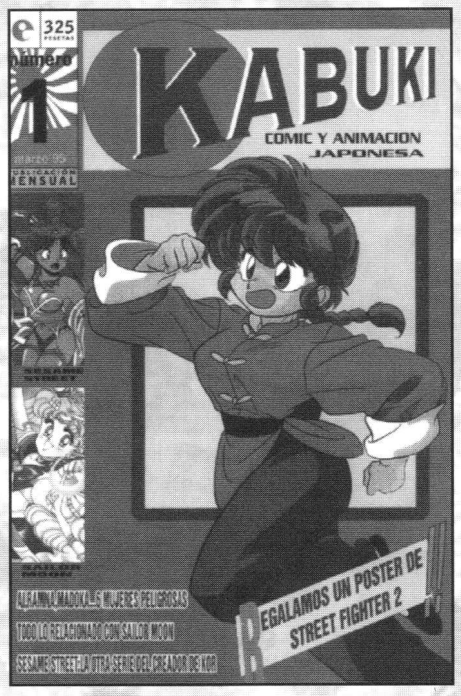
PLANETA DE-AGOSTINI COMICS

Aquí sí hay novedades. Planeta acaba de decidirse a editar la que, en mi opinión, se trata de la mejor colección de manga que se ha creado: Bastard!, por Kazusi Hagiwara y en... ¿¡formato japonés!? (en realidad no, tan sólo es la adaptación de la edición italiana en tomos, imitando el estilo japonés pero siguiendo el orden de lectura occidental —Luis). Al módico precio de 1.200 ptas, (jo*err, y pensar que los tomos japoneses cuestan sobre las 400 y están mucho mejor editados) y con el complemento, sólo por este mes, del número 1 de El puño de la Estrella del Norte. Aparecerán bimestralmente, por separado, al mismo precio. Pero aunque los señores de Planeta merecen un sobresaliente por la edición (con algunos fallos en el apartado gráfico, por cierto), deberían cuidar un poco más la traducción, que más que mala es penosa.

Por otro lado, también podemos encontrar la nueva colección de Dirty Pair, en formato animecomic, a un precio bastante superior al resto de productos de la casa, aunque medianamente justificable gracias al color de sus páginas.

Otra noticia importante es que Dragon Ball (Serie Blanca) llega a su fin tras haber alcanzado el número uno de su hemana mayor. Aún así, Planeta piensa volver a reeditarla desde su comienzo con el mismo formato que comiezan a utilizar con Bastard!

GLENAT



Finalmente Glenat se ha decidido a lanzar su revista de manga, Kabuki. En ella aparecen las secciones comunes a la mayoría de fanzines en la actualidad: información sobre CDs, videojuegos basados en series de manga y anime, nuevos lanzamientos, tanto de la casa como de otras editoriales, y artículos tratando diversos temas del mundillo. Con la participación de varios colaboradores de conocidos fanzines (lamentamos decir que los principales responsables tuvieron en otros tiempos relación con MangaZone), preferimos no entrar en juicios de valor, aunque era de esperar un poco de calidad en un producto amparado por una de las grandes editoriales como es Glenat. *Kodomo to nemutte iru no toki ni...*

CAMALEON

Neko continúa a la carga con un nuevo número dedicado entre otras cosas a Dragon Ball. Mientras, aparece el esperado numero 1 de Dragon Fall narrando la «verdadera» historia de Sosón Gokuh con ilimitado buen humor. De todos modos, resulta quizás un poco inferior al genial número 0 de la colección.

1ª CONVENCIÓN DEL MANGA

Organizada por Planeta-DeAgostini, y con la colaboración del resto de editoriales, se celebrará una jornada en Barcelona donde podrán encontrarse bastantes cosas: conferencias, mesas redondas, novedades, etc.

Pese a que en principio no se ha invitado a participar a ninguna de las dos distribuidoras de anime de nuestro país, los aficionados que decidan desplazarse al SAT para asistir al evento pueden encontrar algunas cosas interesantes. Será el día 22 de abril, de 10 a 17 h.

MANGA VIDEO

Decidida a mostrar un panorama amplio de la animación japonesa, Manga Video, tras la apuesta en sus últimos lanzamientos por los grandes clásicos y los nombres ya asentados dentro de la industria, como Devilman, la obra emblemática de Go «Mazinger Z» Nagai, o Dangaio, una de las más conocidas obras de Toshihiro «Iczer 1» Hirano, nos ofrecen ahora uno de los grandes éxitos de los últimos años en Japón: Tokyo Babylon, obra emblemática del conocido grupo de artistas CLAMP (autoras también de RG Veda, ya comercializada por Manga Vídeo en España).

Por otro lado, bajo el sello Anime Video aparece una de las grandes sensaciones de los últimos tiempos: The Cockpit, la última obra de Leiji Matsumoto, una de las instituciones del manga en Japón. Autor de obras tan archiconocidas como Uchû Senkan Yamato o Ginga Tetsudoh (*Galaxy Express*) 999, nos muestra en esta obra su particular visión de la 2ª Guerra Mundial, vista a través de los ojos de un piloto de caza japonés.

Y como guinda del pastel, el segundo TV Special de la serie Dragon Ball Z, emitido en Japón las navidades del 92: Future Shock (Un Futuro Diferente: Gohan y Trunks). La *perfect collection* de Dragon Ball se va completando.

CARTOONIA

Por si fuera poco el frenético ritmo de lanzamientos que esta distribuidora está introduciendo en el mercado, ahora además Cartoonia apuesta fuerte y se saca un nuevo as de la manga: los derechos de los lanzamientos de la casa Pioneer, uno de los últimos gigantes que toma al asalto el mercado anglosajón. Títulos de anime de última generación, sumando un total de doce, aparecerán a lo largo de este año de la mano de Cartoonia. Los primeros, tras la publicación de la esperada *Grey* y *La leyenda de los Héroes Galácticos* (la película que sirvió como capítulo piloto a la serie del mismo nombre), serán los primeros capítulos de las OVAs *Moldiver* y *Tenchi Muyo (el emperador demoníaco Ryu)*, ambas cosechadoras de gran éxito en Japón y altamente recomendables, tanto por calidad como por novedad. Empiezan a mostrarse como serios rivales de la hasta ahora indiscutible líder Manga Vídeo. Además, refuerzan sus triunfos con el tercer capítulo de Urotsukidôji III. Desde luego, están pegando duro.

DARKMIND

STREET FIGHTER II

Tan sólo es el preludio de la tormenta. La luz de los rayos que surgen de las oscuras nubes es lo único que nos permite ver lo que está ocurriendo. Sagat, alzándose como un coloso frente a Ryu, sonríe ante su segura victoria. El joven luchador apenas puede esquivar los brutales golpes de su enorme adversario. Finalmente, Sagat, extendiendo las manos, comienza a acumular energía, que crepita entre sus dedos como descargas eléctricas. En un instante la proyecta sobre Ryu, haciéndole volar por los aires y caer al suelo exhausto. El colosal luchador se lanza a rematar a su adversario caído en tierra, pero Ryu, movido por la rabia, concentra toda su fuerza en el brazo derecho y realiza un *shô-ryu-ken*, que literalmente destroza el pecho de su rival. Sagat, negándose a aceptar su derrota, se incorpora a pesar del dolor y camina lentamente hacia Ryu, quien, con calma, une ambas manos; y con tres sílabas desata el poder de su técnica definitiva...

Con esta apropiada presentación, comienza la película que todos los aficionados a los videojuegos estábamos esperando.

©CAPCOM

Ahora lo bueno

Antes de nada, he de reconocer que no he sido totalmente imparcial al hacer la crítica de la película, ya que soy un fan incondicional de la que considero el clásico más grande en la historia de las recreativas. Street Fighter II se ha convertido ya en una leyenda. Pero a pesar de mi reconocida parcialidad, no exagero al afirmar que desde la misma *Akira* no se ha realizado un proyecto tan ambicioso como *Street Fighter II The Movie*.

La animación es calificable sólo como soberbia, rozando en ocasiones los límites de la genialidad. Los movimientos de los personajes están dotados de una gran fluidez y originalidad. Pero la parte gráfica que más destaca de la película son los decorados de fondo. Éstos están realizados con tal

grado de corrección que llegan en ocasiones a parecer auténticas fotografías. Es más, al contrario que en otras películas de animación, en las que se repiten una y otra vez los mismos decorados, o simplemente son sustituidos en escenas de acción por fondos vacíos o líneas de movimiento, en *SFII The Movie* llegan incluso a aparecer espectaculares decorados simplemente para uno o dos segundos del film.

En cuanto al diseño de personajes, he de puntualizar un par de cosas: la primera vez que los vi, no puedo negar que quedé fascinado al ver el aspecto que mis personajes favoritos iban a tener definitivamente en su versión animada. Algunos de ellos eran simplemente geniales. A pesar de que me encanta el manga de Kanzaki, sus personajes no son tan profundos y misteriosos como los de la película. Sin embargo, mientras que el personaje de Vega (*siguiendo los nombres originales, es decir, el enemigo final del juego —JJ*) me gusta mucho más también en la versión animada, quizá resulte un poco exagerada la enorme musculatura de la parte superior de su cuerpo. Lo mismo ocurre con Guile, quien, aunque se parece más al auténtico personaje de la recreativa, ha recibido una caracterización más abrupta en sus rasgos faciales. Posiblemente los dos personajes mejor representados sean Chun-Li y Balrog, quienes resultaron mucho mejor de lo que yo había esperado.

La música es casi tan perfecta como todo lo demás. Cabe una mención especial: durante una de las conversaciones entre Chun-Li y Guile suena la música original del escenario de la joven china en el juego. Pero sin duda, la mejor es la canción que suena en el combate final contra Vega, que ambienta a la perfección el dramatismo del momento. Las voces de los personajes (*en japonés, evidentemente —JJ*) también son más que apropiadas: Chun-Li, dulce y afable; Ryu, serio y decidido; Vega, sádico sicópata... Redondo, como diría Dark Gómez (¡MegaJota, al fin le hemos atraído al Lado Oscuro!), es el calificativo que le corresponde al apartado sonoro de la película (para mí, lo mejor son los gritos como *ha-dou-ken* o *sonic-boom* que lanzan los personajes).

Y, por último, la increíble espectacularidad de los *super-moves*. Cada uno de los mismos alcanza casi la perfección. Te dan ganas de introducirte en la pantalla y gritar junto a Ryu

©CAPCOM

mientras realiza sus ya míticos movimientos. Algunos de ellos han sido racionalizados, como el *rolling-attack* de Blanka, que realiza en la película impulsándose desde una pared, o el *spinning-bird-kick* de Chun-Li, que ahora ejecuta apoyándose en las manos para girar sobre sí misma.

Y ahora lo malo

Quizá el único defecto achacable a la película sea el tratamiento que se ha dado al Puño-del-Dragón-Ryu. Los *sho-ryu-ken*, a mi parecer (puede que por influencia del manga de Kanzaki, en el que este golpe es la técnica suprema que Gou-Ken enseña a sus discípulos) quedan un poco sosos, cediendo a los *ha-dou-ken* la categoría de «golpe definitivo».

Ahora seamos puristas: Vega, en esta película, es quizá demasiado poderoso. Imaginaba que podría vencer con gran facilidad a los luchadores... pero no con tanta. Tan sólo con la mirada, sin necesidad de mover un músculo, vence incluso al mismo protagonista. Aunque posiblemente el defecto que le achaco a esta película no es un Vega demasiado poderoso, sino un Ryu inferior a él. Es lo único que realmente falla en la película, lo único que evita que pueda llegar a convertirse en otra leyenda como Akira.

La historia paso a paso

Tras la presentación, la película comienza en la *Conferencia Mundial Contra la Droga*, de la que sale uno de los miembros rodeado de guardaespaldas y periodistas. Nadie presta atención a una encapuchada figura que se acerca silenciosamente al hombre. Ante el asombro de todos, Cammy hace su aparición asesinando, con una espectacular llave, al atónito conferenciante, antes de ser derribada por una horda de guardias. Mientras tanto, Chun-Li se reúne con sus jefes. Este último asesinato ha originado la aprobación de la fase final de la operación para destruir la ShadowLaw. La joven china muestra unas

©CAPCOM

fotos de los Señores de la Ley de las Sombras: Sagat, Balrog y Bison aparecen en la pantalla, pero nunca ninguna imagen ha podido ser obtenida del misterioso Señor de las Sombras, jefe supremo de la organización.

Según parece, Chun-Li va a recibir ayuda de un agente americano, Guile, quien llega pilotando un caza. La joven china interroga después a la desorientada Cammy, que aún no ha comprendido muy bien lo que hizo. Pero sin que ninguna de las dos se percate, una computadora similar a la que aparece al principio vigilando a Ryu y a Sagat las está observando.

Thailandia. La ShadowLaw abre sus puertas para recibir a su líder. Vega, acompañado por los otros señores, hace al fin su aparición. Atraviesa sus dominios ante la aterrada mirada de sus propios hombres, hasta llegar a una sala donde toma asiento. Un científico aparece en la pantalla y comenta a Vega que los androides están casi terminados, pero aún les falta adquirir las habilidades de combate necesarias para convertirse en la élite que busca. Vega ordena continuar con la operación. Mientras, en otro lugar, a miles de kilómetros de distancia, un luchador perfecciona su estilo. Desde la montaña donde entrena, Ryu recuerda, años atrás, su entrenamiento con Ken.

China. Un director busca desesperadamente a su desaparecida estrella Fei-Long. Parece que éste ha decidido dejar momentáneamente el rodaje de su última película para competir con el misterioso luchador que ha vencido con gran facilidad a todos sus adversarios en el tatami clandestino donde Fei es el campeón. Al ver a Ryu, el luchador chino comprende que se trata de algo más que de un musculoso descerebrado, y ambos se disponen a luchar con toda seriedad. El combate es atroz, y la animación alcanza los mejores momentos de toda la película. Finalmente, Ryu parece alzarse con la victoria al romper el brazo derecho de Fei-Long. Sin embargo, el luchador chino, lejos de rendirse, afirma que aún le queda un brazo y, ante el asombro de Ryu, realiza una *dragon-kick* que le derriba. Pero tal como cae, Ryu vuelve a incorporarse y realiza una *tatsumakisenpû-kyaku* cuando Fei todavía no ha tocado el suelo. Tras recibir seis golpes directos en el rostro, Fei-Long cae al suelo inconsciente.

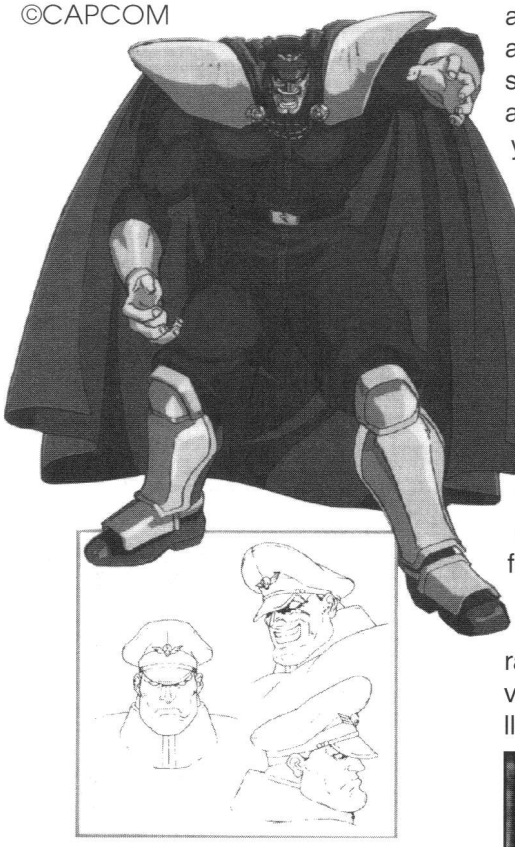
Por su parte, Guile no parece estar del todo conforme en colaborar con una mujer, pero queda sorprendido por la profesionalidad que se esconde tras el aparentemente alocado aspecto de Chun-Li.

Seattle. Ken, tras despedirse de su novia, tiene un inesperado encuentro nocturno con Thunder Hawk (quien parece confundirle con uno de los agentes de la ShadowLaw). Tras ser literalmente machacado por el enorme indio, Ken realiza un *sho-ryu-ken* que hace volar por los aires a su rival, y tras la debida explicación, se marcha en su descapotable ante el asombro de Thunder Hawk. Tras ellos, otro de los androides de Vega analiza sus habilidades.

India. Ryu, buscando a un supuesto campeón del quien le habló Fei-Long (posiblemente Dhalsim) choca con una niña pequeña, haciendo que ésta derrame el jarro de leche que transportaba. De su bolsa saca algo de dinero y se lo entrega a la pequeña para compensarla, sonriendo mientras la ve alejarse (como nota anecdótica, recostado contra una pared aparece fugazmente Akuma). Dhalshim, por su parte, está enfrentándose a E. Honda, a quien, aunque no puede superar físicamente, acaba dominando gracias al poder de su mente. De pronto, nota la presencia de un *ki* terriblemente poderoso, superior incluso al suyo. Ryu observa el combate sin saberlo junto a un androide de la ShadowLaw. Honda aprovecha la distracción de Dhalshim para cogerle del cuello y obligarle a rendirse. Otro de los asesinos de Vega, escapando de la policía, golpea en su huida a la niña que volvía corriendo a devolverle a Ryu el dinero. Sus mismos compañeros dan muerte al agente de la ShadowLaw, y se disponen a escapar en su vehículo cuando Ryu, furioso, apalea a los pobres desgraciados, que ni siquiera saben lo que les ha caído encima.

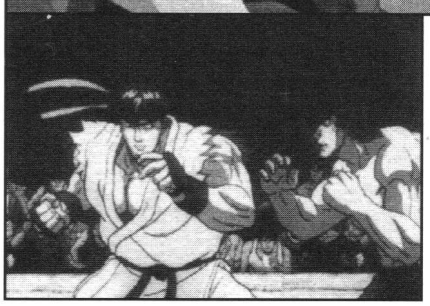
Estados Unidos. Guile y Chun-Li llegan a un bar en el que un negro con una estúpida sonrisa (disculpadme, pero es que odio a Dee Jay) acaba de enfrentarse a unos macarras. La luchadora china descubre a uno de los androides de Vega vigilándolos y lo destruye, sin percatarse de que otro los sigue observando desde las alturas de un edificio cer-

©CAPCOM



cano. Desde su avión, Vega decide que Chun-Li es demasiado peligrosa para seguir viviendo, y envía a un asesino muy especial para que se encargue de ella, Balrog, el cual queda fascinado por la belleza de la joven. Mientras,en uno de los edificios más caros de la ciudad, Bison organiza combates ilegales. Los contendientes de esa noche son, ni más ni menos, Zangief y Blanka. El combate no encuentra un claro vencedor, pero Bison queda impresionado por la fuerza de ambos contendientes.

Chun-Li se encuentra arreglándose tras tomar una ducha, cuando nota que alguien está en la habitación con ella. Balrog se presenta ante la sorprendida joven, que se ve impotente ante el enmascarado luchador. Tras el primer minuto de combate, Chun-Li acaba sangrando contra la pared sin apenas haber alcanzado a su adversario. Pero Balrog detiene su ataque asombrado por la belleza de la joven, y decide quitarse la máscara y mostrarle su rostro. Chun-Li aprovecha su distracción para realizar una *spinning-bird-kick* que lo hiere en la cara. El luchador español, furioso al verse desfigurado, se lanza contra ella en el combate más espectacular de la película. Finalmente Balrog carga contra la joven con la esperanza de sorprenderla, pero ésta, adelantándose a su movimiento, empotra a su rival contra la pared y le propina su famosa serie de patadas *hyaku-retsu-kyaku*, que le hacen traspasarla y caer al vacío (supongo que se salvará de alguna manera, aunque no vuelve a aparecer en la película). Guile llega para ver qué ocurre, y encuentra a su compañera en un estado muy grave, ya que ha perdido mucha sangre. En el hospital, cogiéndola de la mano, jura que acabará con el Señor de las Sombras.



Vega, tratando de probar a los discípulos de Shen-Long, intercepta a

Ken con su avión privado. Tras las debidas presentaciones, Vega hace subir a Ken con sus poderes síquicos hasta el techo del reactor. A lo que ocurre a continuación no se le puede llamar combate. Ken lanza una patada contra el Maestro de las Sombras, pero Vega lo empuja contra un ala del avión (de nuevo en vuelo) con sus poderes síquicos. Ken decide utilizar todo su poder y realiza un *ha-dou-ken* que, como si de un juego se tratase, Vega devuelve a su atacante, venciéndolo completamente.

Japón. Ryu vuelve a casa escalando una montaña. De nuevo, los recuerdos asaltan su memoria: imágenes de cuando Ken y él entrenaban juntos, de cuando su amigo le entregó su característica cinta del pelo... Vega decide ir en persona a enfrentarse a Ryu, acompañado sólo por Bison, pero Sagat intenta rebelarse, jurando que se vengará del luchador japonés. «Él ya te venció, y volvería a hacerlo»—, afirma Vega, marchándose con Bison.

Ryu, ya en casa, entrena mientras

霞
Kasumi
《営業時間》
火～土：12:00～22:00／日・祝：12:00～16:00
月曜定休日
日本の雑誌・文庫・実用書・辞書・ガイドブック・コミック・その他
雑誌定期購読及び、書籍のお取り寄せも承ります。
Librería Juguetería Japonesa
Comte d'Urgell 99, 08015 Barcelona
Telf 451 62 93 Fax 451 63 74

Honda (sí, son íntimos amigos) le prepara la comida. Ante la sorpresa de ambos, Guile llega con su helicóptero. Parece que dedujo, tras el secuestro de Ken, el próximo paso de Vega. Y así es: antes siquiera de poder explicarse, aparece el avión del comandante de la ShadowLaw, y Vega, junto a Bison y Ken, salen por sus puertas. El protagonista observa con asombro a su viejo amigo, quien al igual que en el manga de Kanzaki, ha sido controlado por su enemigo gracias a la tecnología de la ShadowLaw. Bison se enzarza en un combate con Honda, y Ken se lanza contra Ryu. Vega, sonriendo, se presenta ante Guile, quien espera confiado obtener su venganza.

El boxeador norteamericano muele a golpes a un Honda casi incapaz de defenderse, pero el campeón de sumo realiza un *dosukoi* que hace que ambos se precipiten por el barranco. Guile, mientras, ve cómo su venganza se esfuma: a pesar de poner en juego toda su habilidad, ni siquiera puede tocar al Señor de las Sombras. Su *somersault kick* parece no ser lo suficientemente rápida, así que, haciendo acopio de toda su fuerza, realiza un *sonic boom* que tan sólo consigue rasgar la capa de su enemigo. Vega, cansado de jugar, extiende su mano y lanza una descarga síquica que acaba con Guile.

Pero antes de que pueda rematarlo, se percata de que Ken se ha librado de su control durante el combate contra Ryu.

©CAPCOM

Cogiendo por la cabeza a su nuevo recluta, Vega lo empotra contra las rocas. Al ver ésto, Ryu hace estallar todo su *ki* y se prepara para enfrentarse a su ya legendario enemigo. Pero ni el mismo protagonista consigue acabar con el, al parecer, todopoderoso Vega. Todos sus ataques son fácilmente esquivados por el Señor de las Sombras, y a pesar de su sobrenatural resistencia, Ryu empieza a ceder ante las acometidas de su rival. Ken, malherido, viendo a su amigo en peligro, conjura el poder del Dragón Ryu y se lanza de nuevo a combatir a Vega, quien por primera vez se ve amenazado por la unión de ambos luchadores. La música, la animación, todo, culmina en la batalla final, en los momentos más apasionantes de toda la película.

Parece que ni el poder combinado de ambos luchadores es capaz de vencer a Vega, quien tras unos minutos de combate se lanza contra ellos derribándolos. Pero sólo Ken cae, pues Ryu se recupera inmediatamente y comienza a golpear a Vega salvajemente. Por un instante parece que va a vencerle, pero sólo por un instante, ya que Vega reacciona, tumbándolo. Ken se incorpora de nuevo a la lucha, pero no consigue emular a Ryu y apenas resiste la arremetida de Vega. Sin embargo Ryu, desde el suelo, y aprovechando la distracción de Vega, le hace una presa en las piernas, permitiendo a Ken realizar una *tatsumaki-senpû-kyaku* que aturde por unos momentos al Señor de la ShadowLaw y dando la oportunidad a Ryu de realizar un formidable *sho-ryu-ken* que hace a Vega volar por los aires. Pero nada parece poder acabar con el Señor de las Sombras, quien levita a unos pocos centímetros del suelo recobrando las fuerzas. Entonces, Ryu y Ken, al unísono, juntan sus manos y proyectan todo el *ki* que les queda. Los dos *ha-dou-ken* vuelan hacia Vega, uniéndose en un único remolino de crepitante energía, un formidable ataque que ni siquiera él con todo su poder consigue desviar, siendo arrastrado contra su avión, que estalla destruyendo al líder de la ShadowLaw.

Honda escala la montaña cargando con Bison y Guile, y finalmente los luchadores se despiden. Unos helicópteros americanos atacan la montaña donde se encuentra la base central de la ShadowLaw, haciéndola volar por los aires. Ahora, como su líder, sólo es un montón de cenizas.

Guile vuelve al hospital para comprobar el estado de Chun-Li, pero parece que la joven china ha muerto. Sin embargo, sólo se trata de una broma (de muy mal gusto) por parte de su compañera, quien le felicita por el éxito de su misión. Ryu y Ken se separan, prometiendo volverse a encontrar. Ken y su novia se alejan en su descapotable, mientras que Ryu, con su equipaje a la espalda, camina hacia el atardecer por una carretera desierta. Bajo los títulos de crédito, un camión avanza lentamente por la carretera hacia él. Ryu, girándose, arroja de repente su bolsa y salta hacia la cabina, mientras grita el nombre del adversario a quien creía muerto, que aparece tras el parabrisas: ¡¡Vega!!

Es un nuevo comienzo.

En conclusión

Bueno, en líneas generales ésto es *Street Fighter II The Movie*. Yo me esperaba un campeonato. Me esperaba un Ryu superdemoledor e imparable. Me esperaba más relación entre los personajes. Me esperaba muchas cosas que no he visto aquí.

Y el resultado es simplemente mejor. De alguna manera, esta película ha sabido plasmar el espíritu de Street Fighter II en la pantalla, creando en mi opinión la película de acción animada más grande que se haya realizado. *Garou Densetsu (Fatal Fury)* es su más destacada rival (nadie puede tomarse en serio esa basura cinematográfica del Van Darra), pero no llega a ser tan redonda como Street Fighter. Sólo nos queda rezar para poder verla por estos lares. Con ella, se puede decir que Capcom y Toei han arañado la perfección.

DARKMIND

CLUB DE FANS

KIMAGURE ORANGE ROAD

—¿OKINAWA?—*¡Sí, sí es una caña, Javi! Es una pasada, con esos corosss...*
—¡Calla yaaa, Miguel!
—*¡Ssssh, te van a oír!*
—¡Ohrrrr!, ya no tiene solución.
En vista de la boquita de piñón de Javi, tendré que desvelar el nombre que ocultaba hasta ahora mi handle (apodo), *que no es otro que Miguel Angel.*Tenemos una noticia que daros: recientemente hemos conseguido un CD de KOR que ha salido hace poco, y que todos vosotros podéis adquirir fácilmente con una Visa...*Como siempre, tenemos algún consejo que daros por culpa de los pequeños «despistes» de las compañías distribuidoras, que en sus catálogos omiten ciertos comentarios que podrían ayudar a aclarar nuestra difícil elección. ¡Eternos indecisos!*¡Esto es un acan de more!.*No puede ser (estad al loro que es de Oro).*

Nuestro consejo es el siguiente: la compañía Victor Company of Japan editó un CD llamado EXPRESS, y ahora ha comercializado otro llamado OKINAWA, que no es más que una reedición del EXPRESS, pero con la diferencia de que el EXPRESS tenía 11 temas, y el OKINAWA tiene los mismos 11 temas y 9 más.

Vamos a matar dos pájaros de un tiro. Vamos a comentar el EXPRESS y a explicaros qué tiene de nuevo el OKINAWA.

EXPRESS

CD compuesto por 5 temas vocales y 6 instrumentales.Mantiene la línea de todos los CDs de KOR: canciones vocales pop o rock cantadas con preciosas voces comparables a la de Nakahara Meiko. No se han olvidado de las canciones instrumentales, entre las que no faltan los temas con solos de piano, saxo y guitarra acústica. Éstos son los más bonitos, significativos y característicos de esta serie.

También podemos escuchar un par de canciones rockeras acompañadas por ritmos un poco repetitivos. Sólo quedan por comentar los temas vocales: son muy buenos, se puede decir que son más ligeros y alegres (dejan un poco de lado los temas lentos) que los del resto de los compactos.

OKINAWA

Diferencia fundamental: se trata del CD que recoge las canciones del famoso capítulo piloto de KOR. 5 temas vocales y 15 instrumentales. Los temas vocales son los mismos que los del Express, pero en los instrumentales podemos notar unas pequeñas diferencias.

Aparecen un par de canciones (que aunque Puck diga que no, a mí me recuerdan a esas películas españolas en las que Fernando Esteso y Cía. se iban a Torremolinos a ver si ligaban con las guiris) con ritmos brasileños, que se separan un poco de lo que podríamos llamar estilo KOR que se impuso finalmente en la serie.

Hay otra instrumental que podría sustituir al tema principal de la Pantera Rosa. Pero todo esto queda compensado por un tema que hace que los dos, al oírlo, tengamos que ir con un cubo enganchado al cuello (para las babas).

Round 1. Fight...

Miguel: Cultura.

En mi opinión, el CD Okinawa es digno de la serie KOR, pues aunque parece seguir un estilo que deriva un tanto hacia nuevas tendencias musicales (sin exagerar), en realidad se trata, teóricamente, de la base de la música de KOR, ya que las canciones de este CD son las que aparecen en el capítulo piloto.

Sí es cierto que hay canciones en este CD que no lograría encajar en ninguna de las escenas de la serie definitiva de KOR, pero ésto no es exclusivo de este CD, sino que ocurre en muchos otros como los Sound Color 1, 2 ó 3: en estos compactos hay canciones que jamás lograría encajar en la serie si no fuese porque las he escuchado acompañando escenas.

Vamos, que aunque tenga un estilo un tanto más progre, no deja de tener canciones como los solos de gitarra, piano o saxo que tanto nos gustaron a muchos.

Round 2. Fight...

Javi: Cultura.

Se supone que en esta parte del artículo yo iba a decir que el compact era un bodrio, pero desde que Puck y yo discutimos su calidad, lo habre oído unas cien veces. Esto ha conseguido aclararme las ideas. Y este es mi veredicto:

Es un buen CD; tiene un par de temas dignos de ser galardonados con un pin de Carmen Sevilla. Pero hay unas siete canciones que se merecen ser introducidas en mi ranking personal, por lo que hay que nominarlas con un gallifante.

Pero el mayor problema reside en la localización de las canciones en la serie. Debido a que sólo aparecen en el capítulo piloto, y no pueden escucharse a lo largo de la serie, pierden mucho valor. Por lo tanto mi conclusión es que como CD de anime es muy bueno y como compact de KOR sería bueno, pero no alcanza el nivel de otros de la misma serie.

Double K.O.

Bueno, vamos con las noticias. En el número pasado hablamos de un concurso. Ya hemos conseguido que nos lo subvencionen (thanks to JJ & Santiago, el laaargo paso de los años ha conseguido que ambos posean una gran sabiduría) (pero no una gran cuenta corriente, así que por favor no os paséis —JJ).

El concurso consistirá en unas preguntas que pasarán por diferentes niveles de dificultad. Entre los premios (mejor dicho, los premios son... ¿a que sí, JJ?) encontraréis un CD y un poster original. No sé si lo sabréis pero conseguir merchandising de Kimagure es muy difícil. Pero Puck y yo nos lo estamos currando.

CUESTIONARIO

LAS FACILITAS

1— ¿Qué instrumento musical usa habitualmente Madoka para interpretar sus canciones?

2— ¿Cuántos escalones tenía definitivamente la gran escalinata?

3— ¿Qué objeto mágico poseía el abuelo de Kyosuke?

4— ¿Cuales son los nombres originales de 7 de los personajes de la serie?

5— ¿Quién realizó el diseño de los personajes de Kimagure para la animación?

LAS MEDIAS

1— ¿Cuál es la comida más codiciada en el instituto donde estudian Madoka y Kyosuke?

2— ¿Qué poder especial poseía Kyosuke desconocido para él?

3— ¿Qué título es común a una película y a un CD de Kimagure?

4— ¿Qué editorial japonesa editó el manga original de Kimagure?

5— ¿Cuántas ediciones japonesas distintas se han hecho del manga de Kimagure?

LAS DIFÍCILES

1— ¿De qué marca era la libreta de matemáticas de Madoka?

2— ¿En qué episodio de la serie aparece una imagen superdeformada de Madoka?

3— ¿Cómo se superdeforma Izumi Matsumoto en sus cómics?

4— ¿Qué cantante japonesa pone su voz a la canción «Jenina»?

5— ¿En qué nº de MangaZone aparece mal escrito el nombre de ésta serie?

Premios:

Difícil — Triangle Labyrinth o Figura (todavía por dilucidar)
Media — Un CD perteneciente a la BSO de Kimagure Orange Road
Fácil — Un poster original de Kimagure Orange Road

BASES

Las respuestas deben remitirse a la nueva dirección del Correo MangaZone, al Apdo. de Correos 12319 46080 Valencia —IMPORTANTE: no debe escribirse en la dirección del sobre ninguna otra cosa aparte del Apdo. de Correos y el Código Postal, nada de Club de Fans de KOR, Concurso, Correo MangaZone u otras zarandajas similares, pues este Apdo. se utilizará sólo para la recepción de cartas para MangaZone—, y para ser válidas, las respuestas deberán ir acompañadas del cupón incluido en la sección de correo. No se admitirán fotocopias (ya sabemos que recortar páginas de esta magistral publicación es casi un sacrilegio, pero quien algo quiere buena sombra le cobija... o algo asín).

Entre los acertantes de las preguntas se realizará un sorteo de los premios, siendo éstos de distintas categorías según el número de preguntas acertadas. Para acceder a cada categoría es necesario haber acertado todas las preguntas de esa categoría y de las anteriores. Cualquier error en la categoría media, por ejemplo, inhabilita para acceder al premio de la categoría media y la difícil, aunque en esta última se hayan acertado todas las preguntas, pudiendo sólo acceder al premio de la categoría fácil, si ésta está correctamente contestada en su totalidad. Debido a que sólo habrá un premio para cada categoría, si hay más de un acertante para alguna de las categorías se sortearán los premios entre todos ellos.

La decisión final la tomaremos nosotros y será inapelable. Ni notarios ni narices. Y a callar todos. Prometemos ser honrados, justos y tomarnos la lechita antes de ir a la cama.

El plazo límite de recepción de cartas con las respuestas será el 15 de Junio. Todas las cartas que lleguen después de esta fecha quedarán fuera de concurso. La lista de ganadores aparecerá en el siguiente nº de MangaZone publicado después de la fecha límite de participación. Y, evidentemente, nadie del staff de MangaZone puede participar, así que dejad de frotaros las manos, abusones.

¿Trading?

Sí, esa era una de las sorpresitas que nos estábamos guardando para el final, y es que nos hemos enterado que en ciertos lares de España como Barcelona existe algo llamado *Trading Cards*, *Rami Cards* o como queráis llamarlo, pero lo bueno no es ésto, porque de eso tenemos en todos lados a patadas de series tan impactantes como Ranma, Dragon Ball, etc.; lo realmente interesante es que son *Trading Cards* de KOR (y además se venden en diversas tiendas) y la prueba es una preciosa *trading card* que tengo junto a mí en estos momentos: una preciosa imagen de Madoka en pantalón corto junto a un árbol (qué malo soy, ¡je! ¡je!).

Lo último de lo último: mucha gente buscaba la continuación de la serie y creía que no existía. Pues (según nuestra fuente, que aunque en estos momentos cojee un poco nunca dice mentiras) sí que existe, en forma de novela. Intentaremos que nuestro compañero de páginas, Luis, nos lo traduzca.

(Desde esta sección queremos agradecer la colaboración de Jose Manuel Segura al enviarnos amablemente algunos textos de Internet para completar nuestro trabajo con KOR. ¡Gracias y no dejes el AMIGA!)

Javier Simó y Puck

Episodio 4: Moichidou Dream!

Hikaru abraza y besa a Kyosuke, con un último estertor de vida... «...no puedo más... Senpai...». Éste, entre lágrimas, le pide que no muera, y le dice que si ella no está, él no podrá vivir... ella dice «...adiós, Senpai... fue divertido...» y cierra los ojos. Hikaru chan... ¡Hikaru chan!, y Kyosuke se encuentra sentado en su cama, gritando en medio de la noche. Sus hermanas entran en su cuarto y le dan una paliza con los almohadones.

Más tarde, Kyosuke se dirige al colegio, pensando en su sueño. Una vez allí, escucha una conversación entre Ayukawa y Yusaku, en la que ella le informa a él de la situación de Hikaru: se ha quedado en casa durmiendo porque tenía fiebre, y podía ser peligroso. Kyosuke se da cuenta de que és lo que él estaba viendo en su sueño, y de que podría ser premonitorio... y sale corriendo de clase en busca de su Hikaru.

Se la encuentra... ¡en una sala de recreativos! En realidad sí que está enferma, pero se ha escapado de casa, aburrida, en un momento de despiste de su madre. Así, los dos se toman el día libre: acuario, tienda de juguetes, puesto de crêpes... y se sientan en el banco de un parque, justo como en el sueño de Kyosuke. Ella le da su bufanda, porque Kyosuke parece estar resfriado. «Una chica tan buena no merece morir», piensa Kyosuke, que ve atemorizado cómo su sueño se va convirtiendo en realidad. De repente, Hikau apoya su cabeza contra el hombro de Kyosuke y cierra los ojos. En realidad, lo que pasa es que la medicina que le ha dado su madre para el resfriado la adormece, pero Kyosuke piensa que se muere. «Hikaru chan...», y ella dice «...no puedo más... Senpai... adiós, Senpai... fue divertido...». Kyosuke le pide entre lágrimas que no se muera, y ella se queda un poco sorprendida. Le dice que si ella no está, no podrá vivir, y entonces ella abre los ojos, le mira tiernamente y le dice: «yo tampoco». A partir de entonces, Hikaru está que se deshace con su Senpai, y se le ocurre darle un beso, en la puerta de la estación, justo delante de Madoka y de Yusaku, que venían calle arriba...

Episodio 5: Kaze no mistery!*

Un consejero de estudios del colegio explica a Kyosuke su situación: ha de sacar más de un 8 en el examen final para poder pasar a tercero con los demás. Atormentado con la idea de suspender y separarse de su Ayukawa, se encuentra sentado en el banco del parque pensando en la situación, muy preocupado, cuando viene Ayukawa, que le hace un comentario acerca del bar Abcb. Kyosuke, que está muy concentrado, no la escucha. Ella se muestra muy molesta por esto, y cuando se marcha enfadada, él la coge de la mano y le dice «...es que estaba pensando en una cosa, ¿qué decías del Abcb?». Por toda repuesta, ella hace un movimiento brusco para liberarse de su mano, con lo que Kyosuke cae al agua del estanque del parque, junto al que estaban. Ella se marcha. Kyosuke se vuelve a casa, entre estornudos, planeando entrar en el baño. Una vez en la bañera calentita, se pone a pensar de nuevo en el tema del examen, y por los nervios se teletransporta accidentalmente, completamente desnudo, a un parque, delante de dos novios que están haciendo manitas...

Al día siguiente, Kyosuke no va al colegio, pues está, obviamente, resfriado. En cuanto Ayukawa se entera, se la comen los remordimientos, y abandona las clases para aparecer en su casa, para asombro de Kyosuke, con la intención de cuidarle, animarle y ayudarle a estudiar para el examen. Y parece que tiene su efecto: Kyosuke consigue aprobar... pues qué bién.

**en japonés, la palabra «kaze» se utiliza para referirse a «viento» y a «resfriado».*

Episodio 6: Panic Kid!

El padre de Kyosuke hace una exposición de fotografías, entre las que hay algunas de Madoka y Hikaru. Los tres amigos acuden a la exposición. Entonces aparece Kazuya (ya sabéis, el primo clónico de Kyosuke). Madoka ya lo conocía, pero cuando Hikaru lo ve, rompe a llorar increpando a Kyosuke que no le hubiera dicho que tenía un hijo. Una vez aclarado el asunto, Kazuya mira a una y otra chica y le pregunta a Kyosuke: «¿Cuál de las dos es tu novia?». Kyosuke, turbadísimo, le propone ir a comer algo sabroso mientras Hikaru dice: «qué verguenza...».

En un restaurante cercano, Kazuya se está poniendo morado de spaghetti, y no se le ocurre otra cosa que agradecerles a Madoka y Kyosuke lo bien que se lo pasó la vez que estuvo con ellos (en el episodio «Telepacy Kid», de este mismo volúmen), y recordándoles delante de Hikaru lo bien que parecían estar el uno con el otro a solas. Los dos ponen cara de circunstancias (acaban de ser descubiertos) y miran a Hikaru, que pone una cara extraña: «¿qué... ha dicho...? Es que este altavoz está muy alto y no he oido bien...». Madoka y Kyosuke respiran aliviados. En ese momento, Kazuya vuelca un vaso de bebida en su camiseta, y Madoka se lo lleva al baño para lavarlo. En el momento en que Hikaru y Kyosuke se quedan solos, ella se lamenta de ser hija única y de echar de menos un ambiente familiar... entonces Kyosuke le coge la mano y le dice: «Y yo...», sin acabar la frase, que era «Y yo, ¿no es-

スケーターズ・ワルツ！の巻

©Izumi Matsumoto/Shueisha

toy?». En ese momento, llegan Madoka y Kazuya y sus manos se separan rápidamente.

Más tarde, van a tomar el tren para volver a casa, y Kazuya arrastra a Hikaru dentro del tren, al tiempo que con sus poderes engancha la blusa de Madoka en un saliente de una viga metálica del andén, con lo que el tren sale con Hikaru y Kazuya, el cual le guiña un ojo a Kyosuke para que aproveche la situación. Madoka y Kyosuke toman el siguiente tren, que va hasta los topes, y tienen que ponerse muy cerca el uno del otro... y cuando más emocionante está la cosa, la puerta sobre la que estaban apoyados se abre y aparece Hikaru. Finalizado el día, con todas las peripecias, todos se despiden, no sin que antes Kazuya pronuncie unas sabias palabras articuladas en forma de pregunta... «¿Así estáis bien?». Sólo Hikaru no comprende el significado de la pregunta. ¿Y vosotros, lo comprendéis?

Episodio 7: Time Slip Christmas!

Para la Nochebuena, Komatsu ha organizado una fiesta, y todos van a ir con pareja. En el colegio, el propio Komatsu inquiere a Kyo chan sobre la chica que va a llevar a la fiesta. Éste lanza una furtiva mirada a Madoka, que está como haciéndose la loca. Sin embargo, aparece Hikaru, que da un salto mortal y se le tira a Kyosuke al cuello con una diatriba acerca de la fiesta. Sin dejar tiempo a nadie para hablar, Hikaru le pregunta a Madoka con quién va a ir. Ésta contesta con fingido aire distraído que tiene que trabajar en el Abcb.

Kyosuke se lo pasa fenomenal en la fiesta, pero cuando sale, un poco curda, se topa con el master de Abcb, comprendiendo entonces que Ayukawa había mentido y que se había quedado en casa sola. Triste por esto, Kyosuke se culpa mientras sube las escaleras de su casa, resbala y cae. Y ya sabéis que cuando Kyosuke se cae por una escalera, vuelve atrás en el tiempo, por lo que decide rehacer sus planes e invitar a Madoka antes de que Hikaru pueda hacer de las suyas. En un principio, Madoka se niega, pero Kyosuke insiste tanto que accede finalmente. Pero una vez en la fiesta, se encuentran con Hikaru, que había ido sola. Al verlos juntos, se marcha llorando, y Ayukawa hace lo mismo. Kyosuke, aterrado, se tira por las escaleras y decide el día por tercera vez: las lleva a las dos a la fiesta, y todos se divierten muchísimo. ¡Fin!

Episodio 8: Yurete Lullaby!

En medio de un frío invernal, Kyosuke sale a la calle. Se dirige a casa de Komatsu, pero a mitad de camino decide volver. Llama por teléfono para avisar a Komatsu de que no va a ir finalmente, pero no hay nadie en su casa. Se pela de frío. Intenta comprarse unos tallarines en un puesto callejero, pero se ha dejado el monedero en la cabina de teléfono. Vagando por la calle helado como un pollo, se desvanece en la puerta de casa de Ayukawa. Ésta le socorre y lo mete en su casa para que tome un baño. Le prepara una sabrosa cena y le presta un jersey seco. El agotamiento hace que los dos se queden dormidos en la mesa. Kyosuke se despierta (después de haber tenido un sueño de ya sabéis qué), coge a Ayukawa en brazos y la lleva a su cama. Ella se despierta pero finge seguir dormida, intrigada. Kyosuke la deja en la cama y comienza a quitarse el jersey. Ayukawa comienza a ponerse muy nerviosa, pero sigue fingiendo que duerme (ay, picarona). Cuando finalmente levanta la vista, él se ha marchado, ha plegado el jersey encima de un tocador y le ha dejado una nota de agradecimiento.

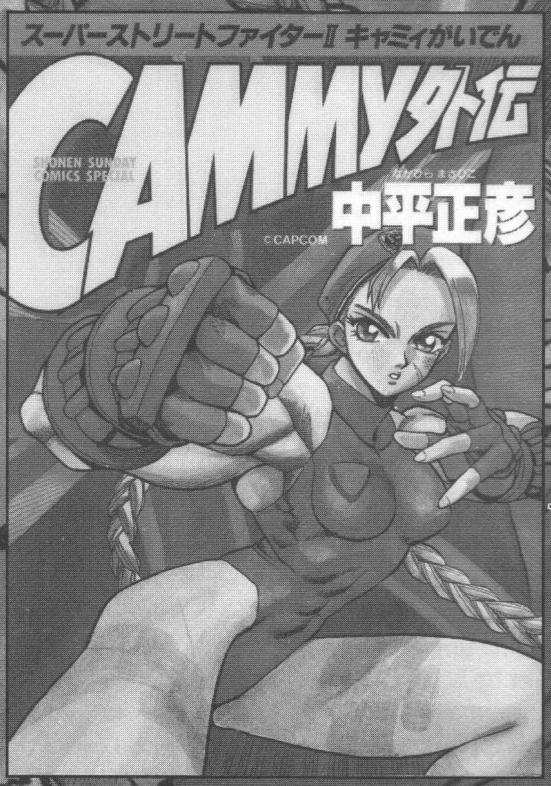
Episodio 9: Skaters Waltz!

Mientras toda la familia Kasuga degusta unas sabrosas viandas que su padre ha traído de un viaje a Hawaii, Kyosuke recibe dos proposiciones telefónicas. Primero, Hikaru le invita a comer al día siguiente, y Ayukawa le propone ir a patinar por la mañana. Kyosuke, que lleva un poco de cebollón en el cuerpo, por la mini-fiesta posthawaiiana, accede a las dos sin pensárselo demasiado. Patinando (sobre hielo) con Ayukawa, las caídas con visión de ropa interior infrafalda son corrientes, y Ayukawa se «pica». Kyosuke decide entonces irse sin avisar a su cita para comer con Hikaru, a la que se le ocurre ir después a patinar. Ayukawa aún está allí, buscando a Kyosuke. Haciendo mil malabarismos, éste consigue que ellas dos no se encuentren. Y es que su indecisión va a prolongar el desenlace de la serie al menos otros ocho volúmenes...

Luis Alís Ferrer

Super Street Fighter II

La aparición del videojuego Super Street Fighter II, en el que se introdujeron cuatro nuevos personajes, Thunder Hawk, Fei Long, Dee Jay y Cammy, ha propiciado la aparición de diversos artículos relacionados con ellos. Vamos a comentar un volumen aparecido el 15 de Agosto del 94, titulado *Cammy Gaiden*.



Cammy Gaiden es un volumen unitario editado por Shogakkan dentro de su línea Shonen Sunday Special, pues este cómic, realizado por el desconocido Masahiko Nakahira, apareció irregularmente en el Shukan Shonen Sunday (semanal) desde Marzo hasta Julio de 1994. El volumen tiene 200 páginas, pero un tamaño mayor que el habitual (estoy preparando un artículo sobre los tamaños y precios de volúmenes y revistas japonesas) e incluye un poster reversible a todo color, análogo a los que aparecen en los animecomics de *Dragon Ball Z*, por poner un ejemplo. Su precio es de 550 yens.

Episodio 1: Nyuutai Test

Cammy es una agente de las fuerzas especiales de Inglaterra, una verdadera experta en artes marciales. Un día, mientras realiza su entrenamiento rutinario, es requerida por uno de sus superiores, Midland. Se le ordena esperar a un contacto (un agente llamado Jack) en un punto determinado, para que le entregue unos documentos. Se considera esta prueba como un examen de acceso (de hecho, ese es el título del episodio) para el cuerpo del coronel Wolfman, una división privilegiada a la cual sólo pueden acceder los mejores agentes.

Una vez en el lugar del encuentro, aparece Jack malherido, que entrega los documentos a Cammy en el mismo momento en que llega un coche del que salen hombres armados. Cammy vence a estos terroristas y finalmente escapa en uno de los típicos autobuses de dos pisos que pululan por Londres. Dos policías detienen este autobús, más tarde, alegando que hay un terrorista dentro. Cammy aparece, identificándose como agente oficial, pero los policías en realidad son falsos y blanden cuchillos, sin intenciones culinarias. Cammy se deshace de ambos rápidamente, pero uno de ellos consigue activar un detonador que hace explosionar una bomba en la calle, provocando muchos muertos y heridos. Más tarde, se enfrenta a un agente superior, el coronel Hard, tras sonsacarle a uno de los terroristas que él era el responsable. Tras romper delante de él los documentos que su organización terrorista ansiaba, y que Jack le entregó, se desata una terible lucha, en la que Cammy vence al traidor, para regocijo de Midland, su jefe, que considera aprobado su examen. Más tarde se averigua que lo que rompió Cammy delante de Hard era un sobre vacío, los documentos están a salvo en el cuartel general (con el subsiguiente alivio de Midland).

Episodio 2: Shi no Battle Rave (zenpen) -La mortal furia de batalla (prólogo)-

El Mayor Guile, del ejército norteamericano, se encuentra en la isla de Batland para participar en un encuentro de lucha tipo «Street Fight», llamado «Battle Rave». Para reunirse con él, Cammy es transportada hasta la zona en un submarino de la armada inglesa. Para acercarse a la isla, Cammy utiliza un microsubmarino monoplaza, y aparece en un puerto de la isla. Allí mismo, Guile está cosiendo a golpes a un pobre mozalbete que se había atrevido a retarle a un combate. Tras la victoria, Guile se reune con Cammy, y le muestra, ante la perplejidad de ésta, la hoja de inscripción en el «Battle Rave» de la propia Cammy, que el mismo Guile ha tramitado. Y bien, así se hace. Cammy demuestra tener una fuerza, habilidad y técnica superior a la de la mayoría de los participantes. El mismísimo Fei Long, que también se ha apuntado al Battle Rave, ha de aplazar su batalla con Cammy (parece que todos los buenos luchadores quieren medirse con ella cuanto antes).

En realidad, la misión de Guile y Cammy en la isla de Batland no es ridiculizar a los luchadores del Battle Rave, sino introducirse en el cuartel general del organizador de este torneo, un tal Sir=Freed (sí, se escribe así), el cual parece estar envuelto en actividades ilegales. Por su parte, Guile desea encontrar a su amigo Daigo, desaparecido hace tiempo, ya que sospecha que se encuentra secuestrado por Sir=Freed.

Cuando Guile muestra a Cammy la fortaleza de Sir=Freed, ésta parece traerle a la memoria algo relativo a su niñez, pero le cuesta recordar... Más tarde, en la terraza de un restaurante, mientras trataba de recordar, el pie de un marino (un 57, al menos) aplasta la mesa a la que ella estaba sentada, sacándola de sus pensamientos. Al lado de este mastodonte con pipa de Popeye hay una réplica de sí mismo

Cammy Gaiden

©Masahiko Nakahira/Shogakkan
©CAPCOM 1994

(su hermano). Cammy es agredida por estos individuos, y como ella no es manca, pues contraataca. Toda la lucha está siendo observada secretamente por Sir=Freed y su subordinado Hakase Nishimura, un japonés (deduzco). Mientras Cammy acaba de apañar a estos tipos, Guile, que estaba también observando la escena a través de la pantalla de vídeo por donde la siguen Sir=Freed y Nishimura (dentro de su fortaleza), es atacado sorpresivamente por Daigo, su antiguo compañero, que viste la armadura de campeón del Battle Rave.

Episodio 3: Shi no Battle Rave (Kouhen) -La mortal furia de la batalla (secuela)-

Daigo sigue atacando a Guile, el cual, desconcertado por la reaparición de su amigo, no acierta a reaccionar. De pronto, Daigo se detiene por las ordenes de un aparato de control mental que Nishimura esgrime en su mano, y la guardia de Sir=Freed reduce y encierra a Guile. Mientras, Dhalsim, que también participa en el Battle Rave, informa a Cammy de la situación de Guile, y ésta se dispone a introducirse en la fortaleza. Tras reducir a varios guardias y demás calaña, es apresada por los secuaces de Sir=Freed. Éste, en su perversidad, hace que Daigo se enfrente a Guile y a Cammy a la vez. En un descuido, Cammy consigue un arma y destroza a balazos el aparato de control mental que tenía Nishimura. Viendo que Daigo ha recuperado la consciencia, Sir=Freed ataca a Cammy con una espada de samurai, pero Daigo, atento, la rompe con el codo y proporciona a Cammy un segundo que aprovecha para dejar K.O. a Freed con un impresionante Cannon

©Masahiko Nakahira/Shogakkan
©CAPCOM 1994

Spike*. Y el final feliz acaba con Cammy explicándole con los puños y un tono simpático a Daigo que no necesitaba ayuda para reducir a Sir=Freed...

Episodio 4: Birthday Present-Regalo de Cumpleaños-

¡Por fin, aparece el malo malísimo, Vega! Mientras planea algo no muy bueno, Cammy se entrena con un compañero suyo en un cuartel del Servicio de Inteligencia Británico. Se le entrega una cinta de música reggae... ¡compuesta por Dee Jay! Al parecer, ha de llevarla a un contacto en Londres llamado Luke, un negro pasota. Aparecen unos «gorilas» que reducen a Cammy y a Luke con una pistola de bolas de goma. Cuando Cammy recobra el sentido, se encuentran encerrados en un camarote dentro de un submarino. Tras sopesar el habitáculo y hacer unas mediciones, Cammy propina una colosal patada a la pared que deja fuera de combate al guardia que había al otro lado junto a la puerta. El otro guardia abre la puerta para saber qué ha pasado, y acaba también en el suelo. Dentro del submarino han de librar unas terribles batallas contra soldados armados, armas automáticas e incluso cyborgs. Tras vencerlos a todos, Cammy y Luke quedan atra-

pados en la cabina de mandos, sin saber qué hacer. Rabiosa, Cammy le da un tremendo puñetazo a un panel, activa fortuitamente un mecanismo y la cabina de mandos, que resultaba ser una cápsula de salvamento, se separa del submarino y emerge a la superficie, donde (fíjate tú, qué casualidad) les esperaba un barco de la marina inglesa. Y la aventura sigue en los dos próximos episodios...

Episodio 5: Kamen no Otoko -El enmascarado-

...pues este submarino transportaba plutonio en barras para la organización de Vega (Shadoloo o Shadoll, según versiones), el cual es recibido por Balrog en la selva de un país sudamericano. Precisamente allí continúa la misión de Cammy y su grupo de operaciones especiales, que se disponen a desmantelar el plan de Vega y a recuperar la cápsula de plutonio que está en poder de Balrog. Este episodio, uno de los mejores del volumen, es un genial homenaje al film de John McTiernan *Predator*, sólo que aquí el Predator es Balrog y Cammy es Arnold Schwarzenegger, si se me permite el parafraseo cinematográfico. Tras una terrible lucha en la que la mitad de la unidad de Cammy es sacrificada y Kurt (el compañero con el que se entrenaba en el cuartel) se interpone entre las garras de Balrog y el cuerpo de Cammy para salvarla, Cammy consigue que Balrog se retire de la lucha con un Cannon Spike muy, muy chulo... pero no logra vencerle.

Episodio 6: Cammy no Shotaijo

En el episodio anterior, Cammy promete a Kurt vengarle y vencer a Balrog, pero por más que se entrena, no consigue alcanzar el nivel necesario. En medio de un frenético entrenamiento, aparece Balrog en el cuartel general, en un Rolls Royce y vestido con un elegante smoking, con un ramo de rosas e invitando a Cammy a una recepción en un castillo. El responsable de esta invitación resulta ser Vega, el cual, durante la cena, distrae a Cammy para que Balrog la ataque. Cammy, muy atenta, vence a Balrog con un alucinante Spin Drive Smasher. Vega, sorprendido, escapa de milagro al ataque de las fuerzas especiales de la unidad de Cammy, que irrumpen inesperadamente para salvarla. Cammy está feliz por haber vengado a Kurt, y aunque Vega ha escapado, las cosas no han salido tan mal, finalmente.

Otro cómic como todos... ¿o no?

Masahiko Nakahira se ha revelado como un dibujante tremendamente dotado para las escenas de acción, y este volumen es una más que suficiente muestra de ello: las escenas de lucha son francamente espectaculares, y los trazos de los dibujos denotan un pulso y un dinamismo fuera de lo común. Con algo de influencia del diseñador de anime Yoshiyuki Sadamoto (a mi parecer), Nakahira es un gran artista en potencia, que quizás necesitara de un buen guionista para lucir sus mejores galas. Sus guiones

©Masahiko Nakahira/Shogakkan
©CAPCOM 1994

(al menos en este volúmen) resultan, como poco, confusos, y muchas de las escenas pierden todo su sentido al considerar cada episodio como un todo. Las ideas en sí no son malas, pero pierden fuerza con el *storytelling* tan confuso que Nakahira aplica. Tengo la impresión que esto viene dado por no ser un cómic con un episodio semanal donde el artista se toma su tiempo para contar adecuadamente la historia, sino que es un volumen unitario donde Nakahira debía terminar en un número determinado de páginas. Es evidente que una serie regular de este dibujante resultaría como poco notable, por lo que será conveniente que tengáis todos su nombre muy presente. En cuanto a este *Cammy Gaiden*, seguro que no lo van a disfrutar solo los fans del SFII.

Luis Alís Ferrer

©Masahiko Nakahira/Shogakkan
©CAPCOM 1994

CARTOONIA

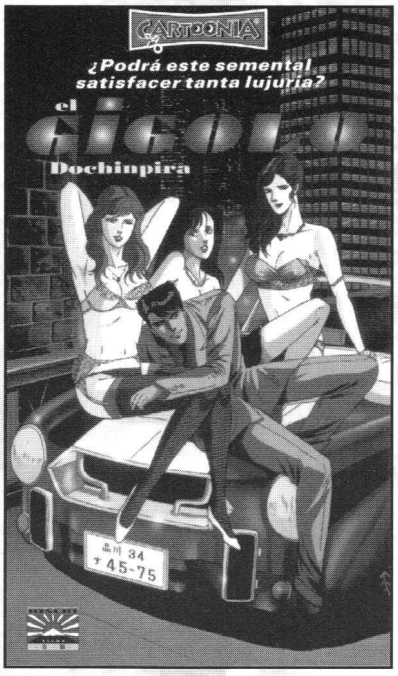
Desde Enero hasta Hoy

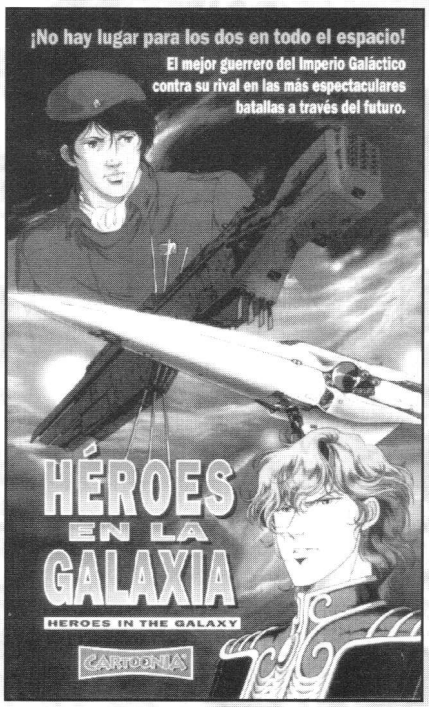
El Gigoló Dochimpira es uno de los clásicos títulos de anime «sukebe» que se pueden encontrar en el mercado. A diferencia de obras como Urotsukidoji, Gigoló carece de su carisma y su capacidad de «enganchar» a una historia. Más bien al contrario, se trata de un anime para pasar el rato y poco más. Divertido en ocasiones, fracasa lamentablemente a la hora de emular a City Hunter o a Golgo 13, pues su ambientación entre la mafia y los bajos fondos, y la historia de amor entre el protagonista y la asesina a sueldo que este ambiente pretende arropar, parece aspirar a algo que el endeble guión no llega a conseguir. Sí logra, sin embargo, entretener, y llegar más allá de la mera encadenación de escenas de sexo más o menos (más bien menos) explícitas, algo de lo que no todos los animes de este género pueden presumir.

La calidad de la animación es regular, lo mismo que el resto del conjunto, y sólo se lleva un notable el diseño de personajes de Hironobu Sito, muy en la línea de Tsukasa Hojo. De hecho, en algunos momentos da la impresión de estar viendo una versión «subida de tono» de City Hunter, gracias sobre todo a la sorprendente similitud entre las expresiones del protagonista, Jim, y las de Ryo Saeba. Como detalle curioso, destacar las imágenes que acompañan a los títulos de crédito finales, compuestas por todas las escenas de sexo aparecidas a lo largo de la película.

Para pasar el rato.

The JavHunter





La Leyenda de los Héroes Galácticos, título original de esta película, es en realidad el capítulo piloto con el que daba comienzo una larga saga basada en la obra de Yoshiki Tanaka que ha alcanzado cotas muy altas de popularidad en Japón. Aparecida tanto en TV como en vídeo, las aventuras y la rivalidad entre los paladines del Imperio Galáctico y la Alianza de Mundos Libres forman una de las epopeyas de ciencia-ficción más famosa de los últimos años.

Desde finales de los 80, los rostros de Reinhardt Von Musel y Yan Wanglee se han hecho muy conocidos para los fans de la ciencia-ficción japonesa. Y gran parte del éxito de esta saga se debe a su peculiar estilo. Unos diseños de personajes muy estilizados, propios del shojo manga, y una ambientación lograda hasta en el más nimio detalle, conforman un anime que se hizo un sitio entre mis favoritos desde la primera vez que lo ví.

Pese a que la calidad de la animación no alcanza el nivel de lanzamientos más recientes (cuenta ya con algunos años a sus espaldas), el resultado general sigue siendo impactante hoy en día. Y buena parte del mérito se debe a la banda sonora: conformada en su totalidad por temas de música clásica (no meros retazos, sino piezas completas), logra crear el ambiente perfecto para una historia como ésta. Difíciles de olvidar las escenas de la IV Batalla de Regnitta, acompañadas, mejor dicho, integradas a la perfección en el Bolero de Ravel, cuyos comienzo y final coinciden exactamente con los de la batalla, que va ganando en intensidad al compás de la música.

Un anime, en definitiva, que aunque evidencia su carácter de capítulo piloto y el paso de los años (ambos factores se dejan sentir, aunque no demasiado), merece mucha más atención de la que le podemos dedicar en tan poco espacio, mal que me pese. Un *must have* para todo fan de la ciencia-ficción y del anime bien hecho.

The JavHunter

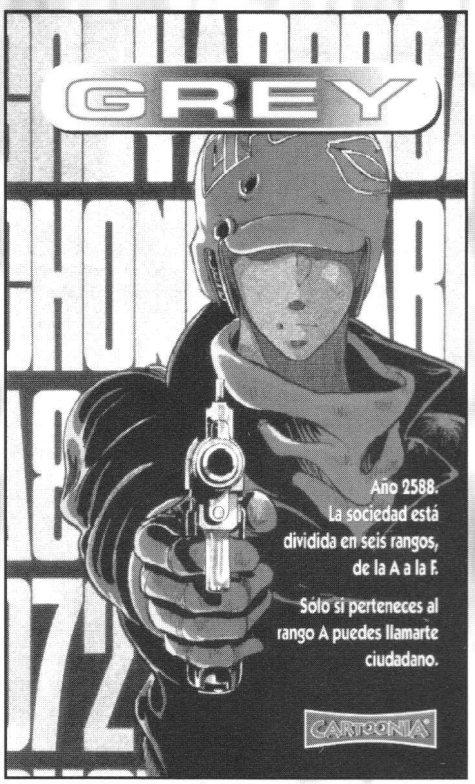
Cartoonia nos sorprende con el lanzamiento de la película «fantasma» *Grey, The Digital Target.* Y digo «fantasma» porque durante mucho tiempo, en los correos de Planeta-DeAgostini se ha estado diciendo (incomprensiblemente) que no existía ningún anime sobre Grey. Lo cual, afortunadamente, los amigos de Cartoonia han sabido fácilmente desmentir.

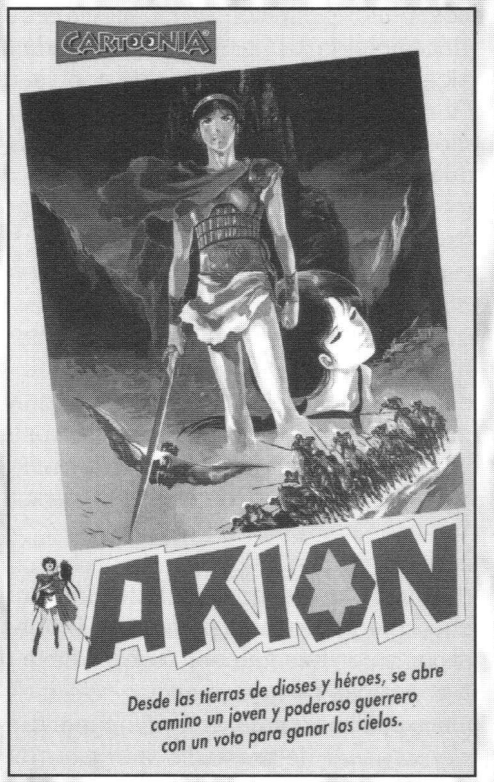
La visión futurística de Yoshihisa Tagami acerca de un futuro controlado por las máquinas en el año 2588, es adaptada fielmente a la animación en un film que reúne todos los ingredientes del original, y que discurre a la par que éste al principio de la bobina para más tarde diferenciarse a medida que se acerca al final. El resultado es una buena película, con un guión sólido y unos personajes carismáticos. Ha sido escrita y dirigida por Tetsu Dezaki, el cual tuvo en el apartado de guión el apoyo de Yasushi Hirano y Kazumi Koide.

La animación del film mantiene un nivel alto, con momentos muy conseguidos. Los personajes están muy bien animados, al igual que todos los abundantes diseños mecánicos que aparecen, como los vehículos que utilizan Nova y Grey para ir a buscar a Red. El buen nivel de animación aparece reforzado por un magnífico *storyboard* que distribuye muy bien los sucesos. Incluso si se está muy familiarizado con el cómic, se mantiene el interés con una trepidante sucesión de hechos y escenas. Cuando se llega a una ralentización en el guión original, el tiempo se acelera para no romper el tempo de la película y que las escenas de acción tarden lo menos posible en llegar. Mientras todo esto ocurre, la música va acompañando aunque sin destacar. Tan sólo en los momentos finales, los más dramáticos del film, la música se oye con la acción, y no la acción con un poco de música.

En cuanto al doblaje, a mí personalmente me ha gustado bastante, sobre todo la voz de Grey, la cual considero muy bien escogida. Todo el doblaje y los sonidos de efectos estaban bien realizados, lo cual parece ser la tónica en los primeros lanzamientos de Cartoonia. Esperemos que siga así la cosa. Sólo falta mejorar un poco esas carátulas... Por lo demás, esta es una película recomendable para los que conozcan el cómic y para los que no, puesto que explica todo claramente. Sin embargo, los detractores del original encontrarán en la cinta poca o ninguna razón para cambiar de opinión sobre el trabajo de Tagami.

Luis Alís Ferrer



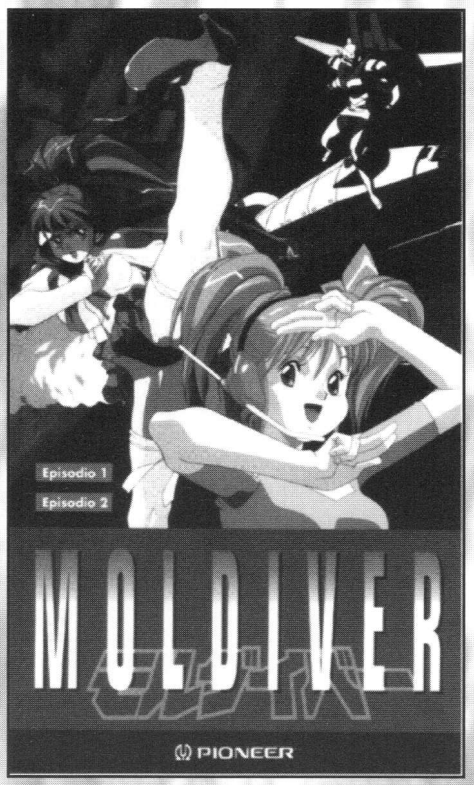


Una alegría muy grande me dió el saber que Cartoonia lanzaría el film animado *Arion* basado en el manga del mismo título del popular Yoshikazu Yasuhiko. Este popular animador realizó su interpretación de la leyenda griega, creando un popular manga que comenzó a serializarse a finales de los años setenta. Unos años más tarde Yasuhiko comenzó la producción de un largometraje basado en su obra. El resultado final es el film que se estrenó en 1986 y que ahora podemos ver en España.

Arion es un joven pastor que vive con su madre ciega. Cuando era niño fue secuestrado por Hades con el fín de convertirle en un poderoso guerrero que acabase con Zeus y le permitiese a él convertirse en dios del Olimpo. Todo el film es un devenir de aquí para allá en el que Arion conoce a Lesfina (en el film se la llama Lespina, probablemente alguna errata en sus guiones) y a Seneca, más tarde a Poseidón, su padre (bueno...) y a otros muchos personajes. Bajo el influjo de Hades, Arion asesina a Poseidón, y siendo perseguido por las Helenas por su parricidio, Ryukaol, un viejo sabio, le protege y muestra la verdad de su origen y su destino.

La calidad de Yasuhiko como animador jefe, director y diseñador de personajes (las tareas más importantes que desempeña en su película) queda demostrada en este impresionante film en el que el intenso, dramático y épico guión se ve soportado por una animación increíble, de una calidad altísima, durante las casi dos horas que dura la película. Las escenas de lucha son algunas de las más impresionantes que he visto y las batallas enteras de ejércitos son un prodigio en las que cada soldado tiene su propia animación y todo se mueve. En la escena final hay momentos realmente memorables. En cuanto al doblaje, la voz de Arion la pone el mismo actor que dobla a Ranma en la versión de Antena 3 y en los OAVs aparecidos aquí en España, realizando una notable interpretación. Los efectos de sonido, bastante bien realizados (a excepción de un par de escenas), acaban de redondear un impresionante film, perfecto en guión y animación, y uno de los mejores aparecidos en nuestro país.

Luis Alís Ferrer



Moldiver, uno de los OVAs más espectaculares publicados el pasado año en Japón por Pioneer, se distribuye ahora en España por Cartoonia. Parece ser que los anime de Pioneer que han aparecido en USA y en Inglaterra serán distribuidos por Cartoonia en España. Y atención pues su primer lanzamiento promete.

Hiroshi Ozora es un genio de la física y la informática en el Tokyo del año 2045. Tras mucho tiempo de trabajo, desarrolla un dispositivo informático que permite al que lo usa transformarse en un superhéroe con el aspecto que se desee. Así, Hiroshi se convierte en Capitán Tokyo, o Moldiver, como finalmente se acaba denominando. Sin embargo, Hiroshi tiene una hermana llamada Mirai, una escandalosa, adolescente y compulsiva usuaria de tarjeta de crédito. Accidentalmente, ella introduce sus parámetros en el ordenador de Hiroshi diseñando un nuevo Moldiver, por lo que Hiroshi le revela el secreto. A partir de este momento, todo serán trepidantes aventuras en las que siempre habrán ingenios mecánicos de por medio, como coches de Formula 1, robots gigantes, lanzaderas espaciales, transbordadores... Todo para crear una divertidísima parodia del género de superhéroes, con música de Kei Wakakusa al estilo del Superman de John Williams y todo. Los toques de humor están a la orden del día, la animación es realmente espectacular, tanto por lo que se anima como por cómo se está haciendo, los curvilíneos y despampanantes diseños de personajes, tanto de chicas como de chicos, resultan muy, muy atractivos... en fin, que estamos ante una de las mejores OVAs publicadas en España hasta la fecha.

Para más inri, la cinta está grabada en Hi-Fi Stereo con una calidad estupenda, por lo que los efectos de sonido y la música por fin suenan de verdad. Se sugiere visionar la cinta en un video estéreo conectado a unos buenos altavoces. Realmente, Cartoonia lo está bordando en sus comienzos. Esperemos que sigan en la línea.

Luis Alís Ferrer

Tenchi Muyo, junto con Moldiver, es el buque insignia de Pioneer en su andadura en España. Esta OVA ha sido muy popular en Japón, y su éxito en Inglaterra debe haber animado a Pioneer a lanzarla en España.

Tenchi Masaki es un adolescente japonés de lo más normal. Las vacaciones de verano las pasa con su abuelo en un templo, donde hay una puerta con una gruesa cadena y terribles rejas. Resulta que Tenchi es muy curioso y decide averiguar qué hay tras la puerta. Su abuelo le avisa de que hay un terrible demonio que un poderoso samurai antepasado de Tenchi encerró en la cueva, y le avisa de que puede ser peligroso. Obviamente, Tenchi baja a la cueva y libera al demonio, el cual se le aparece tras las vacacionesen su colegio. La discusión entre el demonio, que toma forma de una bella joven llamada Ryoko, y Tenchi, provoca que el colegio arda hasta los cimientos, para terminar con Ryoko en la cama de Tenchi.

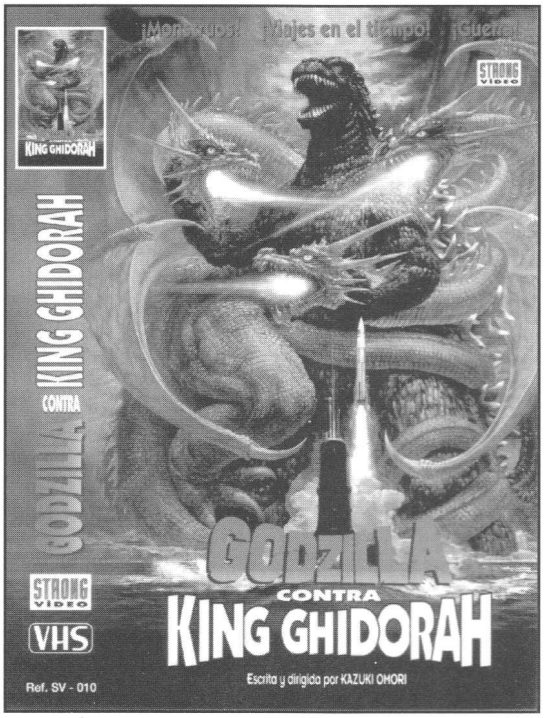
La animación es de mucha calidad, como parece ser norma en los lanzamientos de Pioneer, aunque el guión parece, al menos en los primeros episodios, un tanto escaso (en el primer episodio sólo hay cuatro personajes, basándose todo él en dos). Esperad a que vayan apareciendo los otros personajes, y veréis cómo la calidad de la serie sube muchos enteros. Las situaciones entre Ryoko y Tenchi son bastante divertidas y disparatadas como para esperar las más alocadas escenas cuando entre en acción gente como la princesa Ayeka, proviniente del planeta Jurai (está en el episodio 2, en la misma cinta).

Al igual que Moldiver, esta cinta está editada con una calidad impecable (se nota que las cosas se cuidan cuando se las edita uno mismo), y tanto la música como los efectos de sonido dan gloria y se oyen desde el ascensor. Así que si sois fans del genero de comedia estudiantil, aquí tenéis un muy buen y reciente ejemplo.

Luis Alís Ferrer

GODZILLA vs. KI

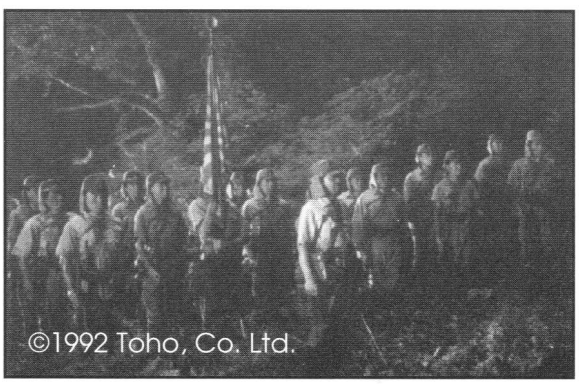
Dentro de su línea Strong, Manga Films ha lanzado al mercado *Godzilla vs. King Gidorah*, el penúltimo film de Godzilla realizado hasta la fecha y uno de los más espectaculares, sin duda. Este vídeo tiene apenas un par de precedentes en España, y aunque etimológicamente no es ni manga ni anime, ejerce y recibe una gran influencia sobre y de estos campos, además de haber tenido varias adaptaciones en cómics. Este film es una magnífica ocasión que tenemos de comprobar por qué los nipones (and even myself) se vuelven locos por este gigantesco bicho. *Godzilla vs King Gidorah* se estrenó en Japón el 14 de Diciembre de 1992, tres años después de la última película, *Godzilla vs. Biolante* (parece ser que se realiza un film de Godzilla cada tres años, aproximadamente, pues *Godzilla vs. Space Godzilla* se ha estrenado estas pasadas navidades).



En Julio de 1992, un O.V.N.I. sobrevuela Tokyo, siendo claramente avistado por todo el mundo. Terasawa (interpretado por Kosuke Toyohara) es un joven escritor en la revista «Muh», que trata de temas paranormales, aunque él se empeña en denominarse un «non fiction writer», por lo que rechaza en principio escribir acerca del O.V.N.I. Sin embargo, le interesa más el caso de un ex-combatiente de la II Guerra Mundial que afirmaba haber visto un verdadero dinosaurio en la isla de Lagos, en el Pacífico. Según él, un dinosaurio atacó a las fuerzas norteamericanas y salvó a la guarnición japonesa en Lagos. La compañera de Terasawa en «Muh», Morimura (una encantadora Kiwako Harada) descubre que un importante empresario, el Sr. Shindoh, propietario de un parque de atracciones que trata sobre dinosaurios, también estuvo en la guarnición de Laos. Shindoh lo niega todo en un principio, pero cuando Terasawa le expone su teoría de que aquel dinosaurio se transformó en Godzilla por la exposición a la bomba atómica probada en aquella zona del pacífico, Shindoh les entrega varias fotos del dinosaurio que él mismo tomó.

Por su parte, el gobierno japonés estudia el movimiento del O.V.N.I., que ha podido ser registrado por un satélite. Curiosamente, el aparato se dirige hasta el lugar en el que Godzilla reposa bajo el agua, aproximadamente a unos 100 kilómetros frente a la costa de la ciudad de Kanazawa, en el Mar de Japón, justo a la derecha de la bahía de Wakasa (os aconsejo que lo miréis en un atlas, está en la costa noroeste). Una vez allí, se pierde su pista. Poco más tarde, el O.V.N.I. vuelve a aparecer, esta vez para aterrizar cerca del monte Fuji. El aparato aterriza y es rodeado por tropas del ejército. En un cierto momento, bajan del platillo tres figuras holográficas que solicitan una entrevista con el primer ministro japonés. Se trata de dos caucasianos, Wilson y Glenn Chico, (interpretados por Chuck Wilson y Robert Scottfield), y de una japonesa, Emmy Kanoh (Anna Nakagawa). En su entrevista con el primer ministro, estos individuos piden la presencia de Miki Sagusa (Megumi «soplillo» Odaka), miembro del Instituto de Investigación Espacial, de Terasawa y de Masaki, un experto en dinosaurios.

Una vez delante de ellos y de los diligentes dirigentes nipones, los extraños individuos afirman venir del siglo 23, donde, según ellos, Japón ya no existe. Han venido del futuro para prevenirles de que Godzilla pronto despertará y atacará las centrales nucleares de Japón, provocando la consiguiente contaminación atómica y convirtiendo el país en un territorio inhabitable más nocivo que una lechuga de Chernobyl. Les muestran un libro llamado «El Nacimiento de Godzilla», escrito por el propio Terasawa en el futuro, en el que explica su teoría. Miki Sagusa coincide con las opiniones de Terasawa, por lo cual los hombres del futuro deciden realizar una expedición a la isla de Lagos en 1944 (el O.V.N.I. y un pequeño aeroplano que hay en su interior están equipados con sendos aparatos de desplazamiento temporal) para teletransportar al dinosaurio protogodzilla (perdón por el palabrejo) al Mar de Okhotsk, año 1992. De este modo, Godzilla nunca habrá existido y no ocurrirán catástrofes. Así se hace, viajan al pasado y teletransportan a Godzilla al presente (hay un graciosísimo homenaje a Steven Spielberg y sus películas de ciencia ficción, pues cuando el planeador viaja hasta la isla de Lagos a través del tiempo, es avistado por un marino y un general de un barco de guerra norteamericano; el marino le dice al general: «¿Informamos, Señor?», y éste le contesta: «Nos tomarían por locos. Mejor cuénteselo a sus nietos cuando los tenga, soldado **Spielberg**»). Pero en el lugar del dinosaurio quedan (¿accidentalmente?) tres pequeños doras, que son unas minimascotas muy populares en el siglo 23, construidas biogenéticamente y controladas por microondas, que al ser expuestas a la radiación de la bomba, caída en 1954, se convierten en un pavoroso dragón de tres cabezas llamado King Gidorah (podría valer King Ghidrah o incluso King Gidora, los que dominen el katakana sabrán a lo que



NG GHIDORAH

me refiero). Así, cuando la expedición temporal llega del año 1944 se encuentran con un Japón sin Godzilla y con King Gidorah. Al parecer, los hombres del futuro no son tan amistosos como parecían, y están controlando a King Gidorah con microondas (al igual que hacían con los doras originales) para que destruya Japón, empezando por Kyushu, y más concretamente la ciudad de Fukuoka (es muy recomendable, como os dije, ver la película con un atlas al lado). Sin embargo, en el gobierno japonés a alguien se le ocurre la idea de exponer al dinosaurio que hay en el Mar de Okhotsk a radiación nuclear para que se vuelva a convertir en Godzilla y se enfrente a King Gidorah. Pero Japón no tiene armas nucleares, o al menos eso se creía. El ministro de defensa revela la existencia de un submarino nuclear secreto fuera de aguas japonesas, capaz de convertir con sus misiles al dinosaurio en Godzilla. Por su parte, Terasawa tiene la misma idea, pero desconoce la existencia del submarino. Sin embargo, consigue averiguar, investigando en las hemerotecas, que otro submarino nuclear se hundió hace tiempo en el Mar de Bering, cerca de donde está el dinosaurio, de donde nunca fue rescatado. No obstante, el propio dinosaurio se adelanta a Terasawa y al gobierno, y cuando el submarino llega al Mar de Bering, ya ha absorbido la energía nuclear del submarino hundido, y hace lo mismo con el del ejército japonés, hundiéndolo posteriormente. Cuando el nuevo Godzilla emerge, es mucho más fuerte y grande que antes, para estupor de todos. Aún así, ¿será capaz de derrotar a King Gidorah y desbaratar los planes de los hombres del futuro?

He de decir que la aparición de este film en los planes de edición de Manga Films me llenó de alegría, pues siempre había deseado ver un film de Godzilla, y aunque comencé a ver la cinta con cierta reticencia (mucha gente dice que estas películas son malas, malísimas), no recuerdo haberme divertido tanto con un film desde hace mucho tiempo. El guión de Kazuki Ohmori, aunque tiene un par de puntos oscuros, me parece un verdadero derroche de imaginación. En ningún momento se tiene la sensación de que la historia sea un pegamento entre terribles escenas de monstruos de goma destrozando maquetas de cartón piedra o practicando wrestling entre ellos, sino que todos los pedazos parecen casar para completar un emocionante puzzle de

Sus antecesoras, de 1983

ciencia ficción, monstruos, viajes en el tiempo, holocaustos de destrucción, ciudades arrasadas y chico-conoce-a-chica. Ninguno de los elementos (y esto es lo que más me sorprende) parece traído de los pelos o metido de canto, y todos los personajes, sean dinosaurios mutados o primeros ministros, tienen su papel por pequeño (o grande) que este sea, y son necesarios para el desarrollo final de la historia. Que por cierto, da giros y vuelcos insospechados a cada momento, y el que era protector hace unos minutos es ahora una amenaza, de la cual nos va a salvar el que hace unos minutos era la amenaza... Ya os digo, todo un derroche. En cuanto a los efectos especiales de Koichi Kawakita... pues bueno, me remito a las palabras del creador de Gundam, Yoshiyuki Tomino: «...en Japón tenemos staff de producción y directores que son muy, muy aficionados a los efectos especiales, pero interpretan la filmación de efectos especiales como algo separado, individual del resto del film. Esa es una de las razones por las cuales los films en sí son tan terribles. El mayor problema es que no se usan efectos especiales para contar una historia, se usan efectos especiales para usar efectos especiales...». Sin embargo, en este film los efectos especiales no son terribles, sino que podrían calificarse de «regulares», incluso de «correctos» en algunos momentos. Sin embargo, coincido (y muchos de vosotros/as también lo haréis) bastante con la opinión de Tomino.

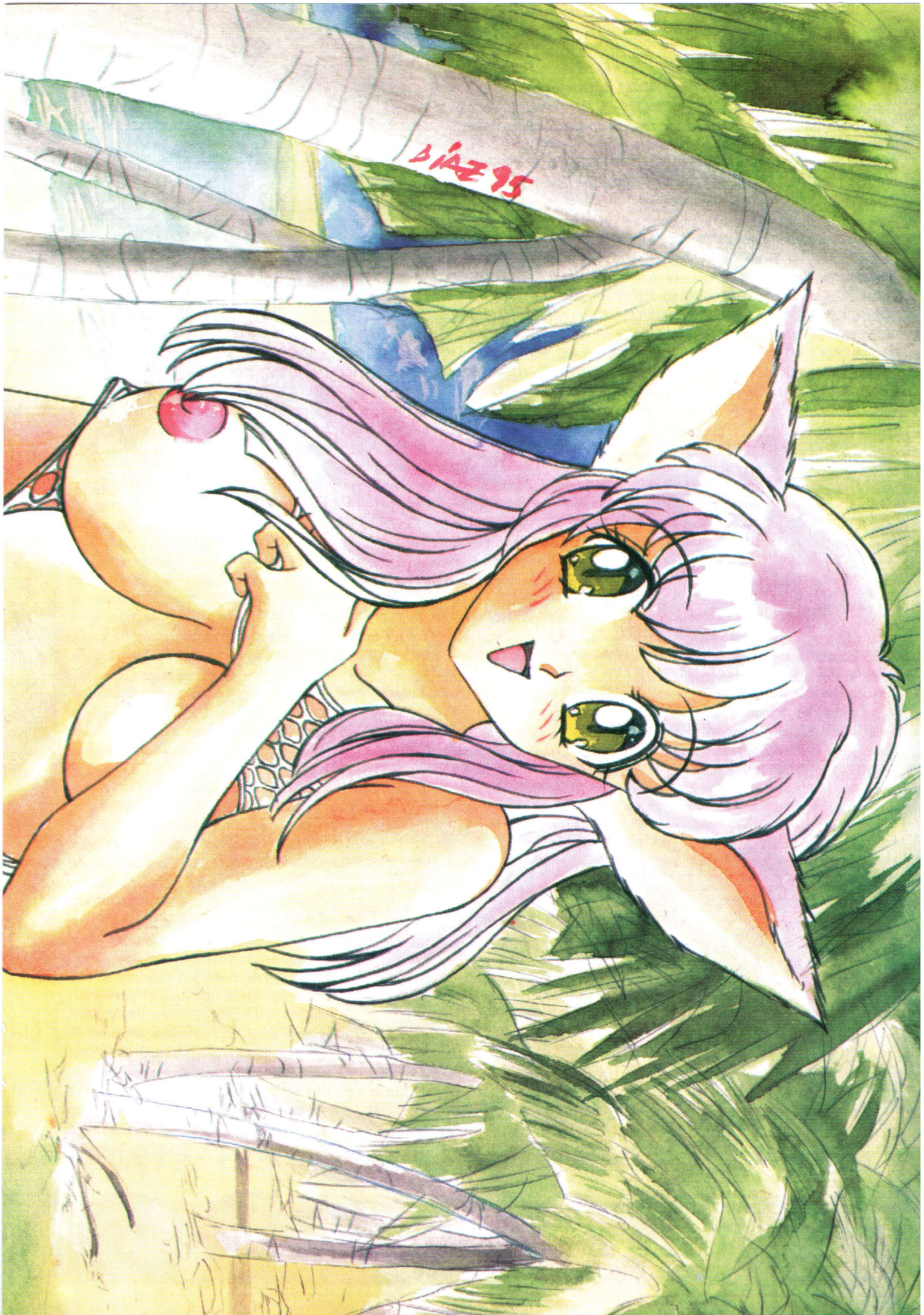
Ahora bien, una cosa son los efectos especiales y otra bien diferente son los diseños en los que se basa el film. El diseño del nuevo Godzilla (New Godzilla '91, como se le da en llamar) es realmente espectacular, y si el King Gidorah diseñado por Shinji Nishikawa es impresionante, otro tanto se puede decir de su versión mecánica, que aparece al final del film...

Como remate, la música compuesta por Akira Ifukube es absolutamente acertada. Timbales y violines le dan un ambiente épico y escalofriante al film, y en muchas

escenas nos hace encoger el corazón ante la impresionante aventura que estamos viviendo. Resulta curioso que uno de los momentos de más complicidad, que te hace esbozar una sonrisa malévola y pronunciar un impenitente «He'll be back», son los títulos del final, en el que se promete una inevitable (y deseadísima) secuela.

Resumiendo, no es un «para maníacos» o «sólo apto para Japanimaladíctos», como podría pensarse. Es un film de aventuras entretenido, con elementos de films como *King Kong*, *Back to the Future* o *Terminator 2: The Judgement Day*, pero a la japonesa. Claro, otra cosa muy diferente es mi opinión, y ésta es: genial. Una verdadera gloria de película.

Luis Alís Ferrer


DIAZ 95

OPINION

TIRAR PIEDRAS SOBRE NUESTRO PROPIO TEJADO

Este artículo no va dirigido a los detractores de los tbos en general, ni en contra de las cadenas televisivas que se cargan las series de anime. Este artículo va dirigido a la gente que pese a conocer el maravilloso mundo del tbo se pierde todavía bastante por encasillarse en un sólo tipo de tbo.

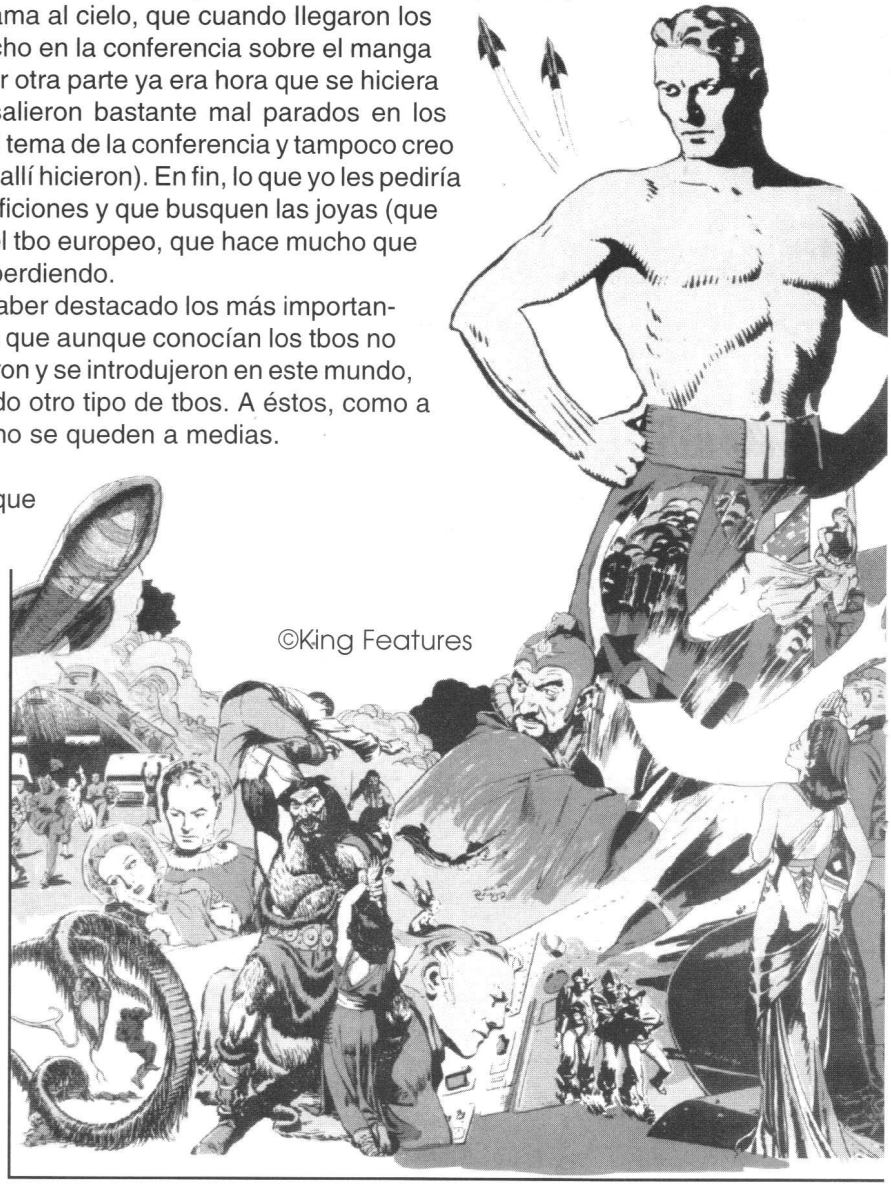
Verán, yo me introduje verdaderamente en serio en esto del tbo (quiero decir dejándome la pasta todos los meses en el kiosko) ya crecidito (14-15 años), y no lo hice con los superhéroes, que sólo en contadas ocasiones leí; lo hice con el tbo europeo y el americano alternativo, a través del Zona 84 y el Cimoc. Al cabo del tiempo llegó Akira y lo compré para ver de qué iba, pese a alguna que otra broma sobre mis gustos por parte de mis compañeros de afición. A partir de ahí y con la llegada de otros mangas todo un nuevo universo se abrió para mí, pero no por ello abandoné el tbo europeo; y es más, también me introduje en el americano.

Yo, como ven, doy oportunidad a todos los tbos, vengan de donde vengan, y bien que me beneficio de ello, pero hay gente que se queda a medias y no sabe lo que se pierde. De estos últimos hay a mi parecer tres grupos principales:

—Por un lado están «los irreductibles», que no dieron el salto que di yo, y que conservan sus antiguos gustos, pero se niegan a dar una oportunidad al manga, considerándolo una moda pasajera que es pura comercialidad (que en principio no es tanta según los editores). Y aunque sí lo sea deben saber que la comercialidad no está reñida con la calidad (al menos, no siempre). A este grupo les pediría que den una oportunidad a esos ojos grandes, sin prejuicios, que ya verán como al final acaban encandilándoles.

—Otro grupo son «los desencantados». Desencantados del comic-book es a lo que me refiero. Gente harta de los *crossover* (que te hacen seguir cuarenta colecciones si quieres enterarte de algo), de las bajadas de calidad que sufrían las series de sus personajes favoritos cuando se iba el maestro de turno y ponían al alumno desaventajado, y para terminar la última barrabasada de la superproducción: para un mismo personaje no sólo distintos dibujantes, ¡también distintos guionistas! Es normal, porque sobre todo lo último clama al cielo, que cuando llegaron los mangas la elección no fuera demasiado difícil. De hecho en la conferencia sobre el manga que hubo en el 1er Salón del Cómic de Madrid (que por otra parte ya era hora que se hiciera algo así por aquí) los señores con capa y pijama salieron bastante mal parados en los comentarios de los aficionados (por otra parte no era el tema de la conferencia y tampoco creo que tuvieran razón en muchas de las afirmaciones que allí hicieron). En fin, lo que yo les pediría a los desencantados es que no olviden sus antiguas aficiones y que busquen las joyas (que las hay) dentro del comic-book, y también que miren el tbo europeo, que hace mucho que lo tienen ahí y hace mucho también que se lo están perdiendo.

—El último grupo (tal vez haya más pero yo creo haber destacado los más importantes): «los hijos de Dragon Ball». Me refiero a todos los que aunque conocían los tbos no los leían regularmente, y con el *boom* de DB se acercaron y se introdujeron en este mundo, pero quedándose solamente en el manga y no leyendo otro tipo de tbos. A éstos, como a los otros, les pido que amplíen sus horizontes y que no se queden a medias.



Para terminar, decir que sé que hay mucha gente que lee de todo, y que este artículo no es crítica a los que no lo hacen, sino una recomendación. Un alegato parecido al mío apareció en un artículo de Juan Gómez, referido en aquel caso a la animación. Como ven, la petición de que no sean estrechos de miras es aplicable a la vida misma, así que... está ya todo en sus manos. Y por favor, léanme los clásicos: Flash Gordon, El Príncipe Valiente, El Capitán Trueno, Terry y los Piratas, etc...

David Alvarez Carrascal

PD: Saludos a Juan Gómez y toda mi admiración. Y gracias por todo, Rosa. Perdón si me ha salido un artículo demasiado pretencioso (que creo que sí me ha salido). Y respétenme lo de «tbo», que a mí me gusta.

(bueno, te lo respetamos, pero a condición de que no nos vuelvas a tratar de «usted» —JJ)

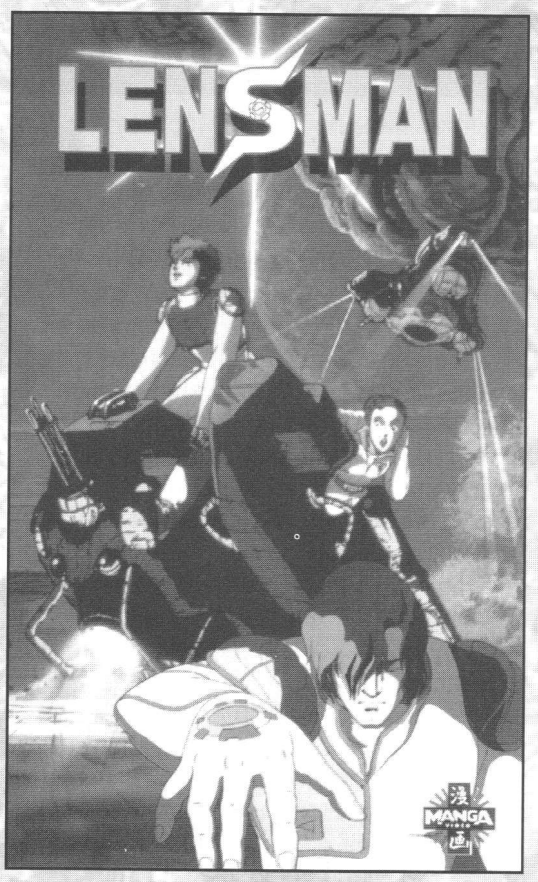
LENSMAN

Detrás de las grandes películas de ciencia-ficción, siempre se encuentra un libro. Ya sucedió con «2001, Una odisea del espacio», «Dune» y otras, que si bien no llegaron a reflejar con gran detalle lo que en el libro se relataba, sí nos hacen sentir parte de lo que su director o guionista imaginó cuando leyó la obra. Pues bien, Lensman también es una adaptación de la trilogía de E.E. «Doc» Smith titulada (Los guardianes de la lente).

La ciencia-ficción cuenta con muchos subgéneros. Lensman se sitúa dentro de la *Space Opera* (ópera espacial), que en su día apareció como una burla, pues viene del nombre *Soap Opera* (ópera de jabón), que era la forma coloquial de denominar a los culebrones radiofónicos norteamericanos, en su mayoría patrocinados por marcas de detergente. El género *Space Opera* tiene varios puntos característicos: el personaje principal va viviendo aventuras para llegar a un único fin, todas sus aventuras tienen como denominador común al mismo contrincante, y todo transcurre entre viajes interestelares. A este género pertenece la trilogía *Star Wars* (La Guerra de las Galaxias) de George Lucas, o libros como *The Warrior's Apprentice* (El Aprendiz de Guerrero) de Lois McMaster Bujold, *Cityzen of the Galaxy* (Ciudadano de la Galaxia) de Robert A. Heinlein o el libro de George R.R. Martin *Tuf voyaging* (Los viajes de Tuf) a destacar entre otros. Este género es uno de los más entrañables entre toda la ciencia-ficción, pues ésta se ha vuelto un tanto incomprensible y enrevesada, por lo que a veces se agradece una obra que, con un trasfondo futurista, se base más en la acción y la aventura que en los datos tecnicistas y detallados (y mirad que a mí me gusta todo ese barullo de información técnica).

Bueno, en lo que se refiere a la película, ¿cómo podría empezar a deciros de qué va sin caer en lo rutinario? Y es que por mucho que lo pienso, no es una cosa fácil el intentar comentar este film de un forma original.

Una opción podría ser: la humanidad se ha extendido por todo el universo, y convive en paz con otras formas alienígenas. Para mantener esta paz, la humanidad ha creado una especie de policía espacial denominada Patrulla Galactica. Entre ellos destaca un grupo de élite denominados Lensmans, que han sido elegidos para ser los portadores de un magnífico poder, unas lentes que guardan la esencia de los Orisianos. Pero esta perfección se rompe cuando a los Boskone, Boskonos o como se diga, les entran aires de conquista bajo el mando de un tal Helmuth (puede que sea demasiado suspicaz, pero este nombre me suena a alemán, y da la sensación de un nazismo subliminal). Las armas Boskonas son superiores a las de la patrulla (lo normal, ¿no?), así que ésta creó una nave capaz de enfrentarse a este imperio; un lensman a bordo de ella logra encontrar la base enemiga, el Planeta Maligno, y escapar con las coordenadas de su posición, pero no consigue llegar a su base y se estrella en el planeta del que será nuestro protagonista, Kimbal Kinisson «Kim», al que transferirá la más poderosa de las lentes antes de morir. Éste, en compañía de Bambuslik, de Clarisa McDouglas «Chris» y Guossol, vivirá muchas aventuras hasta destruir el imperio Boskono.



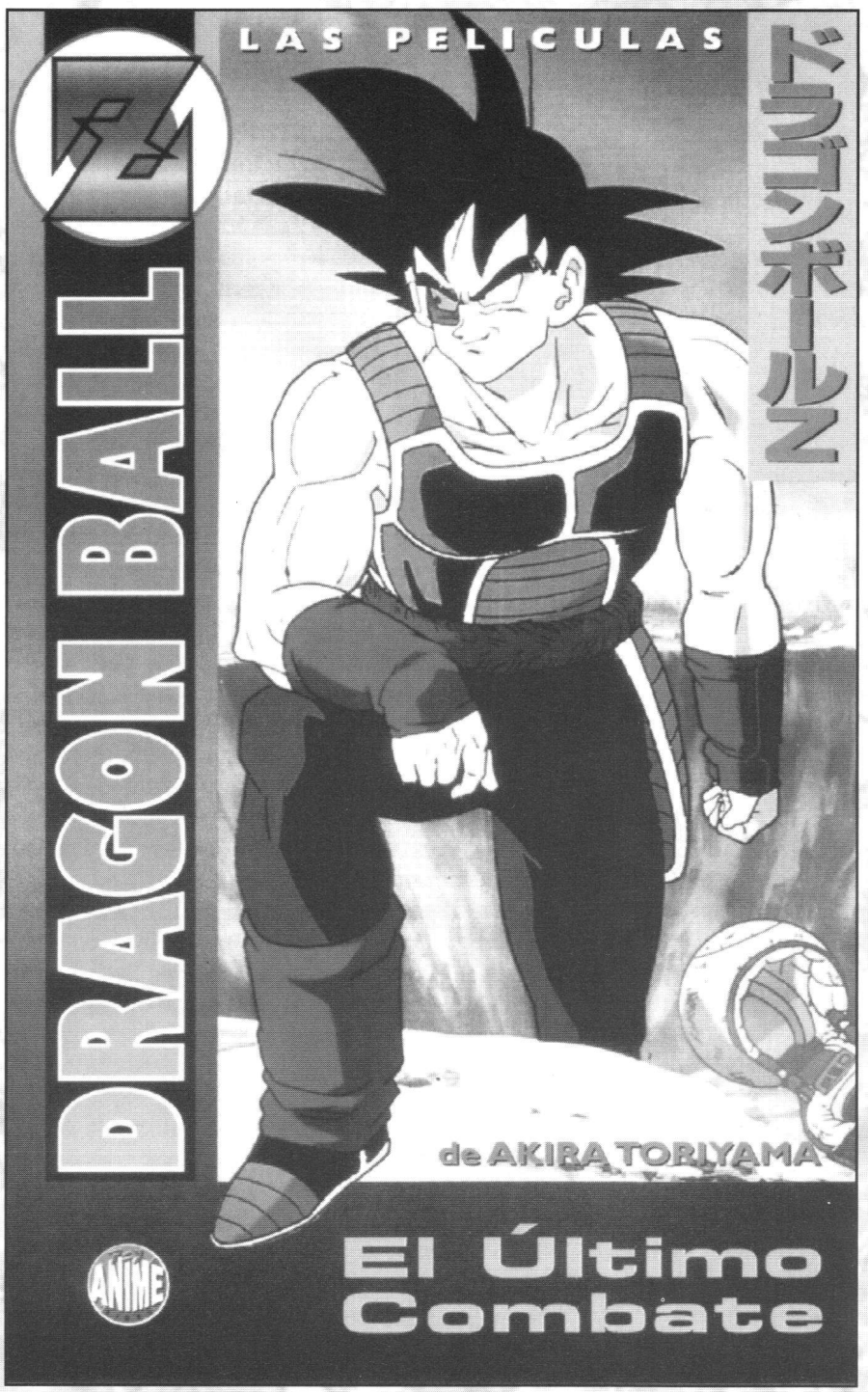
Como veis, el argumento no es de lo más original que existe, pero se ajusta bien a este tipo de película, con acción, tiroteos laser, momentos cómicos a cargo de Bambuskik, y un romance entre Kim y Chris gracias al cual Kim logra destruir a Helmuth y con él a todo el imperio. Pero si bien cuando hablé sobre *Golgo 13* critiqué una secuencia de helicópteros de combate que se realizó por medio de infografía, en este film elogio las secuencias por ordenador, simplemente porque considero que no se salen de contexto, ya que la película pertenece al género de la ciencia-ficción, y el ordenador resalta en este ambiente, dando unas sensaciones «Ci-Fi» mucho más duras. En definitiva, parece más «real» en el mejor sentido de la palabra. Otra de las cosas que no puedo dejar de resaltar es la semejanza entre la trilogía de George Lucas y Lensman; hay secuencias que se parecen mucho: en las dos películas encontramos una especie de cantina donde los alienígenas de todos los tipos y colores se distraen meneando el esqueleto al ritmo de luces y música, además de poder armar las broncas y jaleos comunes en este tipo de locales galácticos; otra semejanzas son las eliminaciones a distancia por Helmuth, que estando en su base, a años luz, logra cargarse a sus incompetentes comandantes, gracias a su proyección holográfica (realizada por ordenador); o el parecido en carácter de Chris y la princesa Leia, que al principio de su aparición se hace cargo de toda la situación, para después mostrar que es una dulce joven indefensa contra el poder del malvado Helmuth. Éstas y otras escenas demuestran un singular parecido, no criticado, sino alabado.

Como habréis notado la película me ha gustado mucho, y si os gusta la ciencia-ficción, estaréis de acuerdo conmigo. Para mí, la película se merece un siete y medio en una escala del uno al diez, pero el examen final os lo dejo a vosotros.

Gonzalo B. Tello

DRAGON

El Ultimo Co



Los Saiya son un pueblo de guerreros intergalácticos que solo viven para luchar, asolar y conquistar mundos para el tirano espacial Freezer. Una de las patrullas de conquista, compuesta por cuatro poderosos guerreros, uno de los cuales es Badack, se encuentra en el planeta Kanassa. Mientras, en el planeta Vegeta ha nacido el hijo de Badack, Kakarotto.

Tras la aniquilación de los habitantes del planeta, que se defendieron hasta la muerte, un kanassiano ataca a Badack y mediante un violento golpe presiona un punto en su nuca que le permite tener visiones del futuro. Mientras se encuentra en la camara de curación, Badack vé ante sus ojos la vida de su debilucho hijo, que tendrá que ser enviado a un planeta muy lejano, del que se convertirá en campeón y protector, y será tan poderoso que derrotará al tirano Freezer.

Precisamente, cuando la guardia personal de éste, siguiendo un plan consistente en eliminar a los saiya para eliminar riesgos de rebelión, se divierte asesinando a Tooma, el amigo y compañero de Badack, éste decide rebelarse contra el tirano azuzado por las visiones futuras de su hijo no nacido. Demostrando una terrible fuerza, se enfrenta a la guardia de Freezer, sin detenerse por las terribles heridas inflingidas por Dodoria, hasta llegar al no por conocido menos impresionante final.

Tenemos aquí el primer TV Special de Dragon Ball Z. Los TV Special son un híbrido que, a caballo entre un film y un episodio regular, aclaran o explican situaciones o aventuras no reflejados en la serie de TV. Éste, aparecido en la Fuji TV, exactamente el 17 de Octubre de 1990, y que responde al título original de *Tatta Hitori no Saishuusen -Freezer ni idonda Z Senshi Kakarotto no Chichi-*, resulta ser uno de los más originales y reveladores episodios de *Dragon Ball Z*, y un chorro de frescura y novedad que bien podrían repetir más a menudo. El argumento es harto original, y su tratamiento y aspectos de space opera le dan un adecuado toque épico al film. A pesar de tener elementos muy clásicos (rebeldes, tiranos espaciales), la película es entretenida y su interés aumenta por momentos, teniendo varios puntos culminantes. El más espectacular es el del final, cuando Freezer, sacrificando a sus propios hombres, realiza su genocidio masivo

BALL Z

MBATE

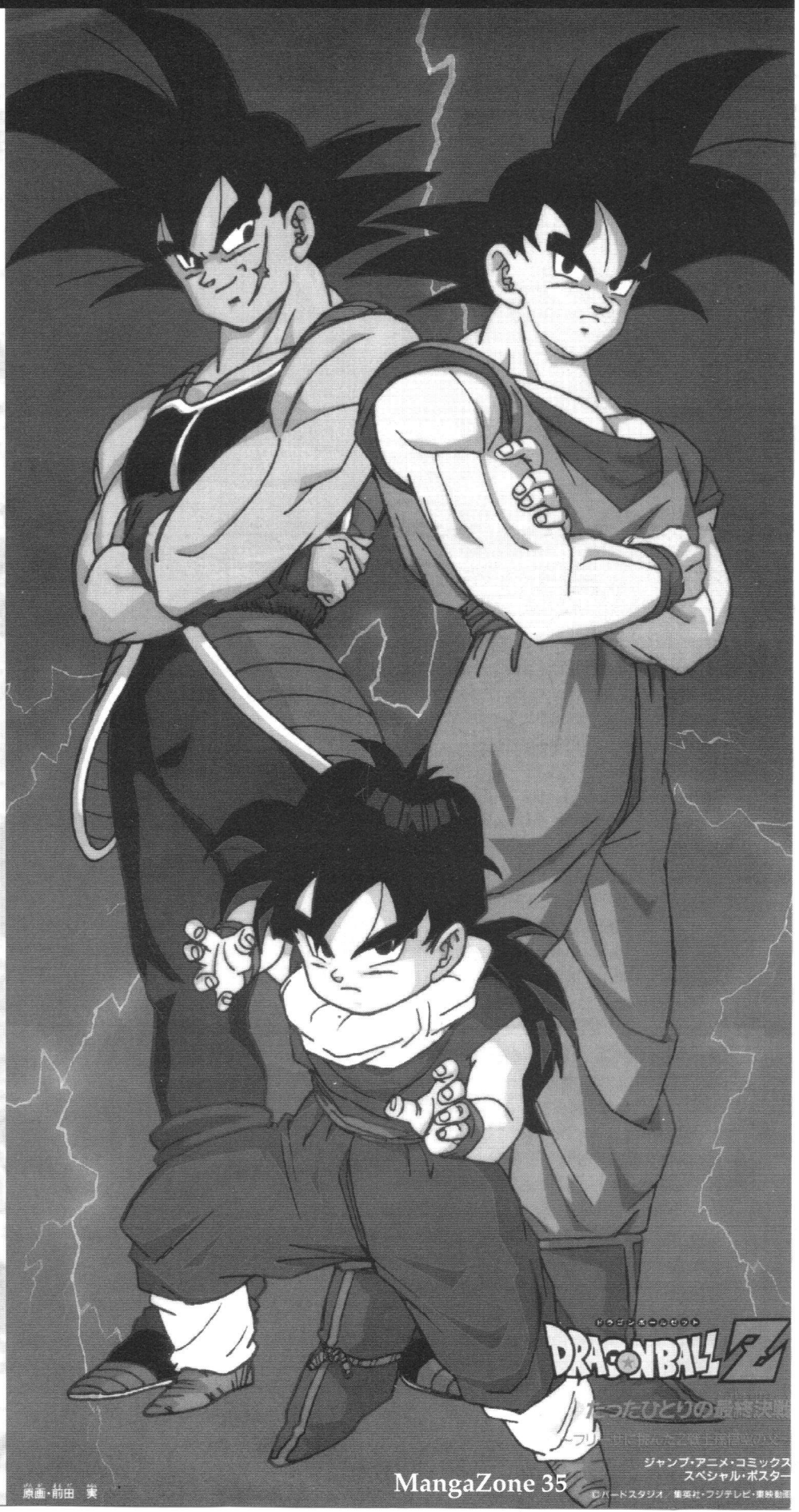
de la semana, el cual unos años después le va a costar bastante caro.

Uno de los ingredientes más importantes es el morbo que produce hurgar en el arbol genealógico de nuestros queridos personajes, o verlos en su más tierna niñez. Es una gozada ver andando por ahí a Badack, el padre de Kararotto (ya sabéis), pues se sale de la dinámica establecida en la serie, hace un respiro, para mostrarnos un hecho decisivo en el pasado de nuestros héroes. Además, esta película tiene un importante rasgo, y es que, así como muchos films contienen aventurillas autoconclusivas que realmente no tienen repercusión histórica en la serie (independientemente de su calidad), y que son accesorias en el desarrollo de la saga, este film (y parece que es la tónica de los TV Special) cuenta aspectos interesantísimos sobre acontecimientos clave en el calendario DragónBolero.

La animación no contiene momentos de quitarse el sombrero ni resulta muy deslumbrante, pero sí es de mucha mayor calidad que la serie de TV, alcanzando momentos espectaculares. Los personajes están muy bien dibujados, en especial Badack, con una conseguida mueca de sorna propia de los tíos duros del espacio como él.

Sin duda, esta cinta es imprescindible para cualquier seguidor de la serie, pues su escisión de cualquier hilo argumental de la serie de TV y su alta calidad de animación y momentos dramáticos la hacen un preciado ejemplar... si no fuese porque és la versión de Telemadrid, la cual reúne todas las ya mil veces citadas características irritantes. Por lo demás, no os equivocaréis dando un poco de protagonismo al padre y dejando un poco al hijo, que al final me lo vais a malcriar y se lo tendrá muy creído.

Luis Alís Ferrer



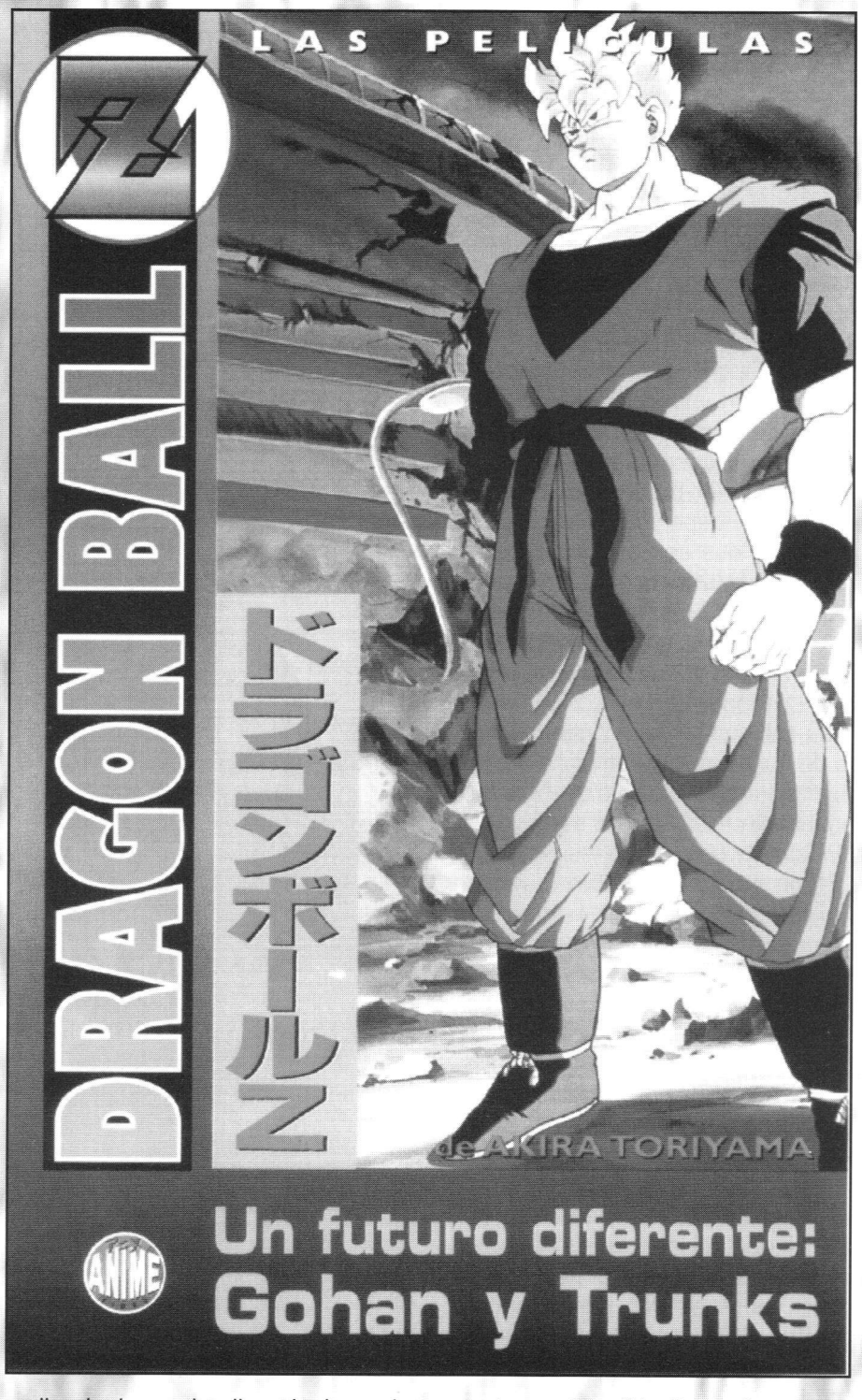
DRAGON

UN FUTURO DIFERENTE:

El famoso TV Special *Dragon Ball Z Future Shock* puede ahora impactar nuestras retinas gracias a Anime Video. Tras el lanzamiento del primer TV Special, El Último Combate (cuyo título original es *Tatta hitori no saishuu kessen —Freezer ni idonda Z Senshi Kakarotto no Chichi—*), este es el último especial aparecido en la tele japonesa, y el último que veremos. En Japón solo nos llevan tres films de ventaja (bueno, sin contar el comentado en las Noticias Japón de este número), lo que demuestra la terrible demanda existente en nuestro país.

Tan sólo son tres los filmes que separan al aficionado japonés del español, que aquí no hemos visto todavía. En realidad, bajo el título genérico «Dragon Ball Z , Las Películas», Anime Video ha lanzado todos los OAVs, TV Specials y filmes de pantalla grande de Dragon Ball Z aparecidos en Japón, lo cual nos llena de regocijo y de huchas rotas.

Sin embargo, o por esta misma razón, *Un futuro diferente: Gohan y Trunks* decepciona si se toma en el contexto de los últimos vídeos aparecidos (*Los Guerreros de Plata*, *Estalla el duelo...*), y simplemente entretiene si se considera individualmente. Indudablemente, un TV Special no alcanzará la calidad de un OVA y mucho menos la de un film realizado para las salas de cine. Sin embargo, algunas escenas de lucha siguen teniendo una magnífica coreografía y espectacular resolución. Eso sí, con una calidad de animación que deja que desear a lo largo de casi toda la cinta. Trunks está bastante mal dibujado, sólo destacando a este efecto Son Gohan (ya crecido), que se convierte en el maestro de Trunks y protagoniza un par de escenas no legendarias pero sí bastante interesantes, como la de su mutilación (extremidad superior izquierda) y su posterior muerte. La calidad de la animación, para situaros, es igual a la media de los episodios de la serie (excepto los del estudio Tabac, que son de los mejores).



En cuanto a la historia, es posiblemente su originalidad la que haya desatado su popularidad entre los fans. En ella se relata el futuro alternativo del que proviene Trunks, tal y como lo ha

BALL Z

Gohan y Trunks

©Bird Studio/Shueisha/Fuji TV/TOEI Animation

vivido él, desde la muerte de Gokuh (el crespón no es necesario, Javi) hasta el enfrentamiento final con los cyborgs 17 goh y 18 goh (nos 17 y 18). Los 46 minutos que dura el film dan para un poco de historia (realmente la conoce todo el mundo, pues aparte de haber sido explicada por Trunks, un episodio de la TV era el clon de este TV Special (yo diría que incluso mejor)), y para muchos trepidantes combates. Tanto esta cinta como aquel episodio están muy cerrados, cuentan historias muy puntuales.

La edición española se caracteriza por las irritantes adaptaciones de las melodías de los genéricos, así como los cambios en los nombres, a los que nos tienen ya acostumbrados (Songohanda, Trunc, Ten Sian... pfff), a lo que se debería añadir la inadecuada voz asignada a Trunks, el cual tiene a sus canijos once años una voz de carajillero forjado a golpe de Ducados que para sí quisiera el cachotas Gohan. Quizá se intercambiaron los papeles del guión. O quizá es otro descuido... que ya empieza a ser molesto.

Para finalizar, quisiera recomendar la cinta a todos aquellos que se divirtieron con la fase de los cyborgs, pues aquí tendrán más de lo mismo. A los demás recomendaría sacarla en un videoclub y juzgar si mis opiniones tenían fundamento o sólo son ladrillos que huelen a rosas pero saben a rayos.

©Bird Studio/Shueisha

Luis Alís Ferrer

JAPON JAPON

IKEBANA

El cómo de las composiciones florales

¿Qué es el Ikebana? Si acudimos a un libro especializado en el tema, nos encontraremos con una definición como esta: la palabra proviene de ikiru (vivir) y hana (flores y ramas); por lo tanto significa flores vivientes. El ikebana es el arte japonés de la composición floral de acuerdo con las reglas y principios desarrollados a través de su larga historia. El ikebana también es un *do*, un sendero o un camino de autorrealización. Iniciarse en el ikebana es embarcarse en un viaje de autoexploración.

¿Qué, sencillo, no? A ver si puedo explicarlo de una forma más corriente. Todos sabemos qué es el arte, y todo arte necesita unas reglas. Si bien éstas son para seguirlas, en el caso de los genios están para romperlas. En la cultura japonesa, romper una regla es harto difícil; recordemos que es un país tradicionalista por naturaleza y se basa en las normas creadas por sus antepasados. Ésto no significa que no se puedan romper, pero es mejor seguirlas.

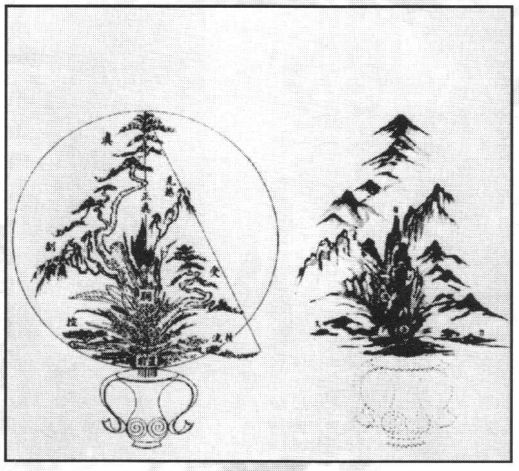
El ikebana es un «Do», o sea, un camino que lleva a la perfección del espíritu, y la autorrealización de la persona. En un principio tenía como nombre *ka-do* («uséase», camino de las flores) y todo camino tiene varios puntos a estudiar y a dominar con el fin de llegar a la perfección del mismo:

1—Se necesitan unas habilidades físicas. No me refiero a que hay que estar en forma, sino a que no hay que ser un manazas en lo de las manualidades plásticas (en el ikebana esto se refiere a las técnicas del corte, la sujección y posición correcta de las flores).

2—El conocimiento de la teoría e historia de este arte.

3—Y por último, la filosofía involucrada en el viaje metafísico y espiritual para descubrir quiénes somos realmente. Ésto es el *do*. Dicho de forma más sencilla, los japoneses piensan que todo *do* conduce al perfeccionamiento del espíritu de cada persona cuando ésta intenta llevar a la perfeccion ese *do* que ha escogido.

Mientras que los puntos 1 y 2 serán los primeros en ser estudiados, y durante un tiempo limitado, el tercero será practicado a lo largo de toda la vida de la persona.

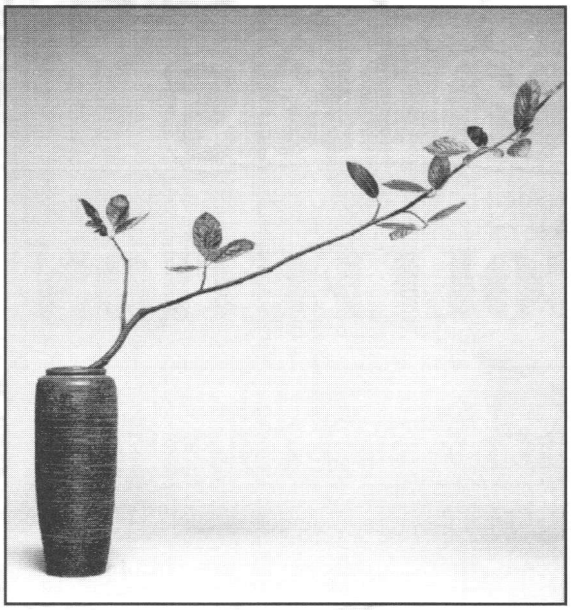


El origen de ikebana se remonta a la aparición de la religión shintoísta, ya que esta religión se basa en la adoración de la naturaleza. Los monjes shinto recogían flores para hacer las ofrendas a los espíritus de la naturaleza; estas ofrendas se disponían en pequeñas composiciones sobre un recipiente, comúnmente un modesto jarrón.

Más tarde llegó el budismo al Japón (alrededor del siglo VI, más o menos), y en el año 594 después de Cristo se le declaró religión oficial. Ésto no significó la desaparición del shintoismo, simplemente ambas religiones convivieron en pacífica armonía, y cada una adoptó costumbres de la otra. De este modo, en el budismo surgió la costumbre de la ofrenda floral a Buda. A partir de ese momento se convirtió en una cosa común encontrar ofrendas florales delante de cualquier estatua de Buda.

Como podéis ver, al principio el ikebana era un arte exclusivo de los monjes. Al cabo de unos años aparecieron diferentes estilos que se fueron extendiendo de los monjes a la nobleza y los samurais retirados, cansados de la guerra. Ésta difusión no hubiera sido posible sin unas escuelas que impartiesen estas enseñanzas. Dichas escuelas se crearon en los templos, y entre ellos destaca el templo Rokakudo de Kyoto, ya que a este templo se retiró un diplomático chino llamado Onnohimoko, quien logró llegar a ser el sacerdote principal de dicho templo. Éste sacerdote llamó a su escuela «Escuela Ikenobo» (que significa cabaña junto a un lago, pues él vivía en una de esas pequeñas cabañas).

Respecto a los estilos del ikebana, existen varios, y para no caer en la originalidad y en el excentricismo, empezaré por el primero de ellos:



TATEBANA

Su origen se remonta a las ofrendas de buda, y son flores colocadas de forma vertical en recipientes de boca estrecha, que representa el deseo del donante de alcanzar el paraíso. En la actualidad existen tres características que aún se utilizan en este estilo de ikebana:

1) El material sale de un simple punto en el recipiente.
2) Las flores y las ramas se alzan hacia arriba.
3) Hay tres líneas con un punto focal común que forman un triángulo.

RIKKA

Este estilo aparecía en el periodo Azuchi-Momoyama (1573-1600). Era utilizado para adornar las grandes estancias de los castillos de la nobleza. El rikka es el estilo más ostentoso de todos; su tamaño puede variar entre los 50 cm. y los 3 m. En él se pueden utilizar multitud de componentes, pero siempre siguiendo sus normas de proporción y colocación de las flores y plantas, además de contar con tres tipos de decoración: la formal, la semiformal y la informal. Con este estilo surgió una nueva profesión: los doboshu. Eran una especie de jueces del gusto. Para decirlo de forma más sencilla, eran jueces encargados de decidir sobre la calidad de los ikebanas.

NAGEIRE-BANA

Si el rikka es un estilo ostentoso y complejo, el nageire-bana es todo lo contrario. Su nombre mismo lo dice: nageire-bana (tirar flores). Utilizando recipientes cilíndricos y sencillos de bambú o cerámica, se usan dos o tres componentes en cada uno, y no cuenta con apenas reglas estrictas, ya que su simplicidad da la belleza necesaria.

CHABANA

El chabana apareció para la ceremonia del té, ya que esta ceremonia se hacía en habitaciones pequeñas (3.5 tatamis), desprovistas de todo adorno, y con colores muy suaves se creó un estilo muy sencillo que entrase en armonía en una de estas habitaciones sin enturbiar la atmósfera de paz y tranquilidad. El chabana se realiza sobre recipientes sencilos y de colores suaves, como cerámicas, bambú o cestos, y las flores que correspondan a la estación del año en curso.

SEIKA O SHOKA

Es una versión del ikebana en la que se unen la simplicidad de nageire con la formalidad del rikka. Como en este último, existen tres tipos de composición. La composición *shin* (formal), *gyo* (semiformal) y *so* (informal). Mantiene una estrictas reglas de proporciones, formas y demás, que es lo que lo asemeja con el rikka. Y su similitud con el nageire se basa en la utilización de muy pocos elementos distintos. Los ikebana de un elemento se denominan *isshu-ike*, y tienen una gran influencia de la cultura Zen.

Gonzalo B. Tello

Animelomanías

ANIMAGE VOCAL COLLECTION

Título: Animage Vocal Collection
Ref.: Animage MVA TKCA-30147
Precio: ¥ 2.300
Desglose: 14 pistas
Duración: 53' 28"

Lo mejor que puedo hacer es adelantar mi opinión para poneros en guardia: me parece un producto mediocre, pero probablemente es culpa mía. He escuchado los temas originales antes en los CDs de cada BSO. Soy la clase de oyente al que le crujen los dientes al oír, por poner el caso, a Mecano actuando en directo tras haber memorizado el disco de estudio. Cualquier diferencia de instrumentación, tempo, lo que sea, me descoloca.

Y aquí, en lo que es esencialmente un producto comercial, las diferencias son enormes y, como norma, a peor.

Este es el desglose del CD (las traducciones y otros detalles son cortesía del Mighty Morphin' Ruisu Arisu, nuestro experto local en MalaGana y KataPlasma):

1.- KIMI O NOSETE —Llevarte— (de «Laputa, el Castillo en el Cielo»). Canta: Azumi Inoue. Tema extraído de la BSO (créditos finales). Valoración: muy bueno.
2.- KAZE NO TANI NO NAUSICAÄ —Nausicaä del Valle del Viento— (de «Nausicaä del Valle del Viento»). Canta: Shigemi Yasuda. Tema no original de la BSO. Variación de un tema del «Image Album», canción símbolo del film. Valoración: intentan matarlo, pero algunas virtudes sobreviven.
3.- TONARI NO TOTORO —El Totoro de al lado— (de «Mi Vecino Totoro»). Canta: Azumi Inoue. Tema extraído de la BSO (créditos finales). Valoración: excelente.
4.- OKAASAN —Mamá— (de «Mi Vecino Totoro»). Canta: Azumi Inoue. Variación de un tema de la BSO, extraído del «Image Song». Valoración: normal.
5.- Maigo —Niño perdido— (de «Mi Vecino Totoro»). Canta: Azumi Inoue. Variación de un tema de la BSO, extraído del «Image Song». Valoración: normal.
6.- Moshi mo Sora wo Tobetara —En ese caso también volaré por el cielo— (de «Laputa, el Castillo en el Cielo»). Canta: Azumi Inoue. Tema no original de la BSO. Extraído del «Image Song». Valoración: bastante bueno.
7.- Kaze no Yosei —El Hada del Viento— (de «Nausicaä del Valle del Viento»). Canta: Shigemi Yasuda. Tema no original de la BSO. Canción símbolo del film. Valoración: bueno.
8.- Sora kara Koboreta Story —Story inspirada del cielo— (de «Sherlock Holmes»). Cantan: Da Capo. Tema del opening original de la serie. Valoración: Eurovisivo.
9.- Omoide ga kakenukete yuku (de «El Servicio de Reparto de Kiki»). Canta: Azumi Inoue. Variación de un tema de la BSO. Valoración: muy bueno (el único tema que ha ganado con el nuevo arreglo).
10.- Tori ni natta watashi —Me he convertido en pájaro— (de «El Servicio de Reparto de Kiki»). Canta: Arika Hohnoh. Variación de un tema de la BSO. Valoración: bueno.
11.- Sukinanoni! —¡Me gusta!— (de «El Servicio de Reparto de Kiki»). Canta: Arika Hohnoh. Variación de un tema de la BSO. Valoración: pasable.
12.- Akogare no Machi —Ciudad admirable— (de «El Servicio de Reparto de Kiki»). Cantan: Mai y Yumiko-chan. Variación de un tema de la BSO. Valoración: un desastre.
13.- KIMI O NOSETE (de «Laputa, el Castillo en el Cielo»). Canta: coro infantil. Tema extraído de la BSO. Valoración: bueno.
14.- Meguru Kisetsu —La estación cíclica— (de «El Servicio de Reparto de Kiki»). Canta: Azumi Inoue. Variación de un tema de la BSO. Valoración: excelente.

Sí, parece raro que hayan tantos «excelentes» tras haber empezado con esos aires. Esas valoraciones pretenden ser lo más objetivas posible. Vamos ahora con mis impresiones, que es lo único que realmente os puedo aportar (esta AniMelomanía no deberían habérmela encargado a mí).

Las instrumentaciones de los arreglos son cristalinas y agudas. Suele haber un pequeño puente tras la primera estrofa y estribillo, algo típico en las canciones de Anime. Cierta carencia de «cuerpo» en los temas no originales. Se abusa del sintetizador para suplir a instrumentos solistas (violines, flautas, etc.). Hay casos muy obvios en los que se ha trabajado a partir de las pistas de sonido originales, mezclándolas con nuevas pistas eléctricas y sintéticas (el más flagrante es el del Tema 2, que lo han asesinado). El problema es la integración: sonidos que casan mal unos con otros. Hablo

de la diferencia que hay entre un sinte que reproduzca el sonido muestreado de un violín, digamos un EMU Proteus, y un «ñiiii...» de sinte barato telaraño con el vibrato a tope (vale, estoy seguro de que hace cinco años no era precisamente barato, pero nos entendemos). Los temas que en sus BSOs respectivas aparecían tal cuales carecen de esos problemas. ¿Por qué? Porque han sido compuestos pensando en esas combinaciones de instrumentos, en vez de apañados a posteriori. Los temas de «Laputa...» y casi todos los de «Totoro...», en ese sentido, están perfectos. Hay enormes diferencias entre las voces de los cantantes adultos (como la grandiosa Azumi Inoue) y las de los «ninios» (¡gñak!). Los primeros protagonizan los temas más brillantes. Los otros... Excepto el coro del tema 13, Herodes tenía más razón que un santo. ¡Si es que incluso desafinan!

Pero estoy convirtiendo esto en un alegato. Vamos a las consecuencias prácticas: para quien no ha escuchado nunca estas Bandas Sonoras Originales, los temas los valorará en su independencia. Exceptuando unos escasos excelentes, encontrará que la mayoría son interesantillos y punto. No sé si se justifica la compra (si pasa de las dos mil y pico, ¡decididamente no!). Quien posea las BSOs, que huya como de la peste de este CD. La Montaña Basura ha hablado.

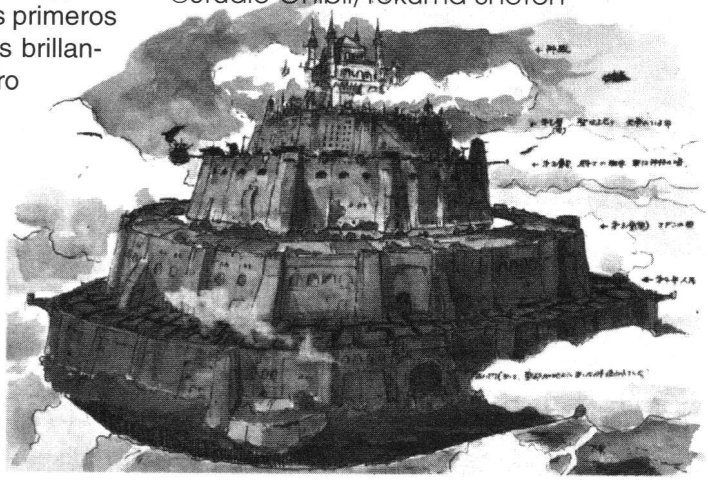
Esta es, como ya he dicho, una opinión muy personal y, por lo tanto, muy sesgada, así que espero que a estas líneas les sigan las impresiones de Javieru, Arehanduro o Ruisu (quién, ¿yo? —Luis), para equilibrar o terminar de desnivelar la balanza. Larga y Próspera Vida a todos. Engage (ST:TNG Rules Ok)!

Juan Gómez Martín

Se oye una voz sintética acompañada de unos oscilantes pilotitos rojos. —«Michael...¿Michael?». —«Sí, adelante, Kitt, te escucho». —«Detecto un CD con datos dañinos introducido en mi reproductor. Me parece que te has confundido de disco». —«¿Y qué disco és?». —«Un momento, estoy buscando en mi base de datos global... 3 segundos para identificación»—. Tres segundos después el Pontiac Trans-Am hace un trompo al mismo tiempo que suelta aceite y se abren y cierran compulsivamente las puertas, el capó y el maletero. Un Turbo Boost con las luces diciendo «HELP» en morse, y en el momento de aterrizar, «Eject» en el asiento de Michael Knight. Finalmente se abre el CD player y salta el inmundo disco: Animage Vocal Collection. Con las piernas rotas y colgado de un arbol, Michael Knight inquiere moribundo: «Kitt... pero ¿qué cojines te ha pasado?».

Creo que coincidirás conmigo, Juan, (observa el conseguidísimo tono irrito-concesivo-paternalista logrado sólo con sintaxis—vale, me callo) en que todos los filmes de Miyazaki tienen una dualidad muy acerbada: todos pueden ser disfrutados (plenamente o no) por un público infantil o adulto. Que un film sea «Para todos los públicos» no significa que todo el público sienta lo mismo al ver el film. Y que Miyazaki diga que hace anime para niños no significa que no ponga en ellos todo su genio de adulto. En Japón, los films de Miyazaki son vistos por los niños, que disfrutan una barbaridad; también son vistos por ese gigantesco fandom de TV Anime adolescente, que disfrutan también, si acaso a otro nivel; y también por la masa de expertos adultos, que han pasado por los dos estadios y además (o por eso mismo) son expertos, por lo que se dan cuenta más que nadie de la especial sensibilidad con la que se han realizado los filmes, de sus implicaciones y de lo genial que es el hombre (Anime no Tensai). Aplíquense todos estos conceptos a la música de dichos films, y la lógica parirá este CD en un nanosegundo. Este álbum es un producto del director de marketing de Animage Records, y tiene como *target* una inmensa masa de alegres adolescentes (anime/idol/cine los domingos/uniforme en el cole/y mil tópicos más) que han visto los films de Miyazaki en el cine. Todos los errores de las canciones antes señalados existen obviamente, pero sólo «cantan» (soy ultrasintético por razonespacio) si se comparan con las BSOs originales, que es justo lo que tú has hecho. No se puede calibrar a Joh Hisaishi y el anime pop con la misma escala, es casi comparar Disney con anime semanal (no es reproche tú no matar colega plís Igor retrocede). Si tenéis las BSOs y el anime pop no os tira mucho, haced caso a Juan. Si os gusta ese anime pop facilón y pegadizo, y además las películas de Miyazaki, este disco os gustará, y bastante. Vamos, creo yo. A mí me piden mi opinión... (oye, Juan, ¿tú crees que este «Melomanías/Battle Talk» le va a gustar a... *gulp* al Jotón Asesino?).

©Studio Ghibli/Tokuma Shoten



©Studio Ghibli/Tokuma Shoten

Luis Alís Ferrer

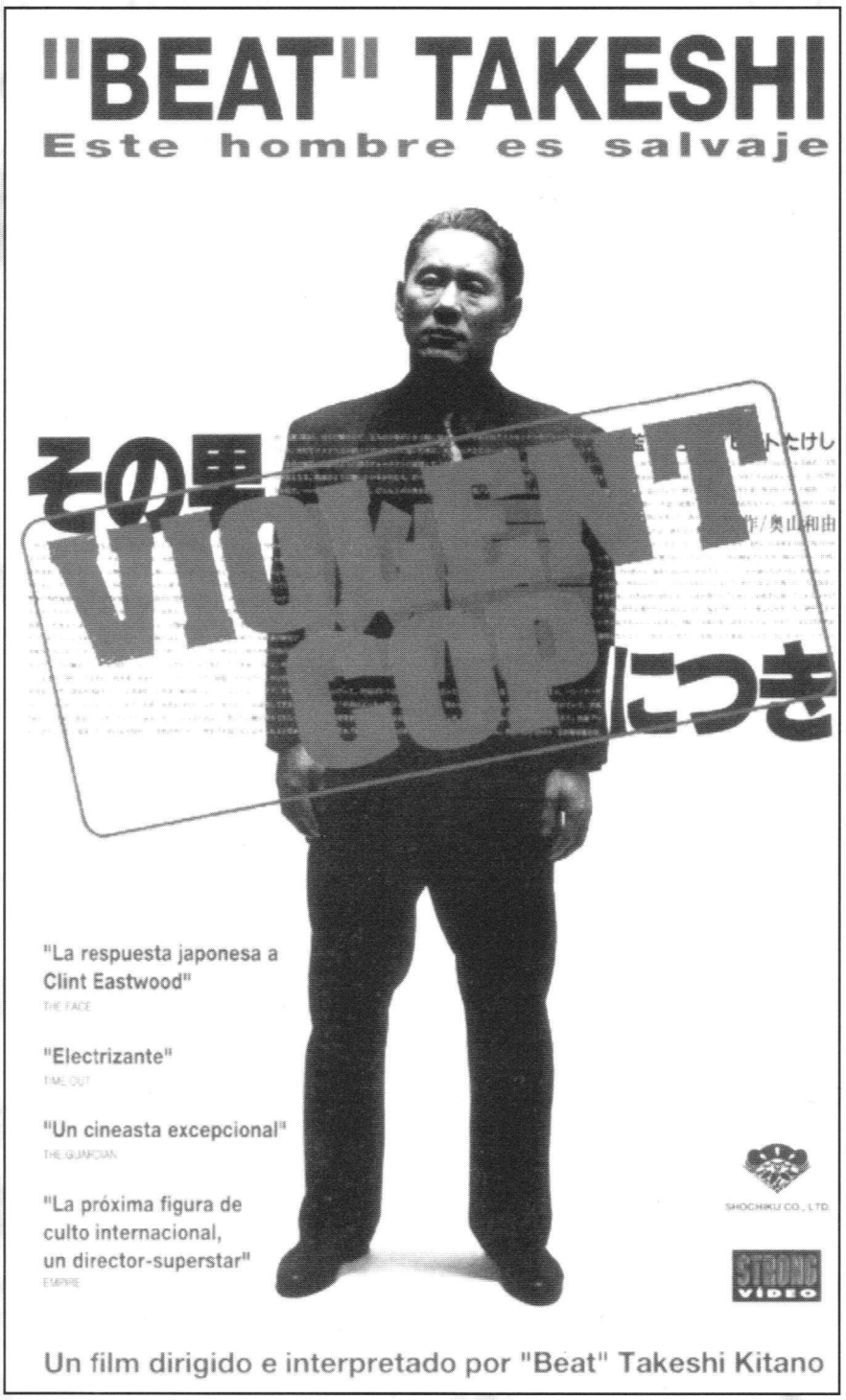
(¿Ésto es lo que vosotros llamáis un artículo breve? Venid, venid, que os voy a dar un premio... ¡¡SHÔ-RYU-KEN!! —JJ)

VIOLENT

«BEAT» TAKESHI

Puede que «Beat» Takeshi Kitano, en principio, no os suene de nada, pero es probable que lo hayáis visto por primera vez en «Feliz Navidad, Mister Lawrence»: el... ¿sargento? ...bajito que al final de la película va a ser ejecutado. Bien. Parece ser que este caballero se ha especializado en la realización de violentos thrillers estilizados. También parece ser que la prensa, en su búsqueda de nuevos mitos de esos que duran a lo sumo tres o cinco años y de los que luego queda un poso (¿alguien sigue aún rezando a Lynch todas las mañanas al levantarse?), decidió que Kitano era el gancho ideal.

«La respuesta japonesa a Clint Eastwood», «electrizante», «un cineasta excepcional», «la próxima figura de culto internacional, un director-superstar». «'Los fans de Taxi Driver' y 'Reservoir Dogs' aplaudirán esta película de la máxima estrella del Japón: 'Beat' Takeshi». ¡Venga, hombre, que no es para tanto! Al menos, no con «Violent Cop».



Lo que no quiere decir que la película sea un engendro, ni mucho menos. Pero es que, para empezar, por mucho que haya gente que jure por Tarantino, ni «Reservoir Dogs» se codea con «Taxi Driver» (¡Dios mío! Estoy hablando como uno de esos cinéfilos...), ni «Violent Cop» desespera por el tácito y brillante grado de agresión al espectador de «Reservoir Dogs».

VIOLENT COP

El agente Azuma es un policía maduro, bajito, un poco cojo, y con una casi permanente cara de póker. Un tipo tranquilamente violento, al que suele írsele la mano con los delincuentes. Modelo de funcionario petardo, siempre pidiendo prestado dinero y aprovechándose de sus inferiores, pasota con sus mandos, y saltándose las leyes según le parezca. No es Clint Eastwood. Clint se justifica porque sus enemigos llevan pantalones de campana, camisas de picos pardos, cadenas en el pecho, pelos afros, patillas enormes y un acompañamiento con efectos Wah-Wah de guitarra eléctrica, y se empeñan en cargarse siempre a algún joven poli con mujer y dos hijos. La gente así merece alegrarle el día al bueno de Harry «el Sucio», que es un cerdo fascistoide, pero un cerdo adorable gracias a la magia del cine. Azuma es, simplemente, un funcionario de la policía corrupto. Su corrupción es muy poco espectacular, así que, simplemente, nos parece un tipo más bien desagradable. Luego descubrimos que puede comportarse como un cafre despreciable, y quizás esté un poco loco, en el peor de los sentidos.

La historia. ¡Pse! El tal Azuma tiene una hermana con cierto retraso mental, a la que acaba de recoger del hospital. También tiene un colega en el cuerpo, buen amigo suyo, que resulta estar enredado en un tinglado de drogas de relativa poca monta. Hay un asesino a sueldo de una organización rival que quiere librarse de esta competencia. No sé si ir a fondo y daros

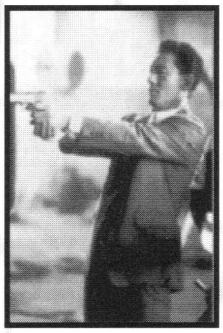
COP FEATURING "BEAT" TAKASHI

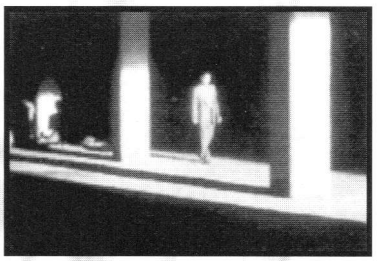
una sinopsis completa del asunto, porque es que no hay realmente sorpresas. La intriga es muy pelada, una historia de venganza y descenso al fondo de la insensatez que acaba como el rosario de la aurora. Las tripas de la historia son muy convencionales, tan básicas como un episodio de «Corrupción en Miami». Y como en esta serie, lo que importa es el envoltorio.

La mejor definición de «Violent Cop» está en los Trailers que salen en el vídeo antes de empezar la película. Está el de «Sonatina», del mismo autor, y el de «Hard Boiled», de John Woo. «Hard Boiled» demuestra una coreografía espectacular (y el Trailer no da idea de lo distraída y electrizante que es este film que debería haber sido estrenado en cine). «Sonatina» parece un ejercicio de estatismo e inexpresividad expresivos y sí, originales, esos tiroteos en los que nadie mueve un músculo hasta caer abatido, y donde la norma es... pues eso: cuanto más cara de póker, mejor (lo cual también tiene su encanto... a veces —JJ).

La historia de «Violent Cop» se describe a base de secuencias-pinceladas. Breves momentos de conversación, un tanto más largos los de acción, pero siempre con cierta falta de resolución, o sin voluntad de hincapié. Tenemos gotas abruptas al corto, pero siempre está esa languidez. El resultado es una mirada distante sobre todo lo que ocurre, fría y nada emotiva. El film no hace juicios sobre lo que cuenta. La música, apenas dos o tres variaciones sobre dos temas de piano y sintetizador, parca pero expresiva, es el único elemento que enjuicia en algo la acción, y su veredicto es una mezcla de respeto por el patetismo de los personajes y desprecio a pesar de ello. Supongo que ese es el atractivo del film.

El ritmo es lento pero terso y suave («rasca, mamá...»). Logra ser visualmente interesante, sobre todo porque ciertas resoluciones se demoran o se oponen a lo que estamos acostumbrados, creando cierto suspense y tensión. Además, resulta muy aseada, al ser de escenas de composición clara, cuyos elementos se distinguen en todo momento. Los actores, en su estilo, trabajan bien y resultan creíbles (y los dobladores son eficaces). En fin, no hay sorpresas, pero hay una buena ejecución.





La descripción de la violencia, que es el punto fuerte en esta clase de películas, es brillante y desacostumbrada, apenas complaciente y con una pretensión de realismo y patetismo. Véase el intento de captura que se inicia con el delincuente moliendo a golpes a dos colegas de Azuma y apaleando a un tercero, o la muerte accidental de una transeunte cuando el asesino intenta cargarse al protagonista. Por cierto, en el apartado de sonido, ¿cómo es que a nadie se le había ocurrido antes reforzar así el sonido de los casquillos de bala al caer sobre el cemento? Suenan igual de bien que en la Mili (¡Batallitas Alert! ¡Batallitas Alert!).

LAS PELAS

En conclusión, «Violent Cop» es un poco más que corrientita y basta. Es un espectáculo... no sé... bonito y formal. Interesante en contraste con los thriller occidentales y las adorables montañas rusas de John Woo, pero que no despierta entusiasmo.

Me reservo la opinión sobre «Beat» Takeshi hasta que vea sus dos siguientes películas. «Violent Cop»... Yo la vería, pero no la compraría (¿es esto una invitación a la ilegalidad?). Tiene un punto educativo y exótico: es lo que, en teoría, está de moda en Japón. Y cierta limpieza y consistencia formal. Pero eso es todo.

Y será mejor que me calle, que me estoy poniendo de un pedante y «epatán» que espanta a las piedras.

Juan Gómez Martín

P.D. ¡Alerta! Esta es una de esas películas «digestivas». No se os ocurra verla por la noche tumbados en el sofá, que os dormiréis. Mejor hacedlo por la tarde, solitos y en la mecedora. La Montaña Basura ha hablado.

(La Montaña Basura va a tener una pequeñita conversación con la Draga de Muermos acerca de la longitud de sus partos literarios —JJ)

El Erotismo en

Los Mangakas Sukebes I

Entre este número y el siguiente haremos un somero repaso por los autores más representativos (o, mejor dicho, los más conocidos en occidente o que por sus obras es más posible que lo sean a corto plazo) del manga, tanto «H» como «sukebe».

Debo aclarar que la elección ha sido complicada, porque hay literalmente docenas y docenas de autores dedicados en exclusiva al género, por no hablar de los que ocasionalmente se adentran en él o los que dan a sus obras un toque «H» de vez en cuando. De modo que para realizar esta selección me he basado principalmente en dos criterios: aquellos autores que han visto alguna de sus obras publicadas en occidente, y aquellos cuya obra es lo suficientemente extensa o conocida (tanto en occidente como en Japón) como para haber adquirido gran notoriedad y ser considerados «grandes» dentro del género.

U-Jin

Se trata posiblemente del más conocido autor de manga «sukebe» hoy por hoy tanto en España como en el resto de Europa, y es el primero en ver una obra suya completa publicada en castellano: Angel-Norma Comics —si es que la publican completa y no se limitan a esas hipócritas «series limitadas»—. De hecho ésta obra, publicada en las páginas del Young Sunday de Shogakkan hasta su suspensión, fue una de las incluidas en la lista de cómics «perjudiciales» que apareció en 1990. Tras muchos años de ver sus relatos serializados en revistas japonesas tales como Erotopia (de la que ha sido autor estrella durante gran parte de su publicación), también fue pionero en la polémica, pues sus escenas de sexo resultaban demasiado explícitas para muchos padres de familia japoneses, siendo motivo de una de las primeras protestas sobre el particular, que llevó a la creación de la antes citada lista.

Influenciado en sus inicios por estilos tan famosos como el de Otomo, entre sus obras más conocidas destacan Konai Sashei, una colección de relatos muy cortos de marcado corte erótico, Fobia (historia de ciencia-ficción y terror), Infinity, Kyukyoku no Chef wa Oishinbo Papa, Angel o DNA, aparte de otras muchas historias cortas.

Wataru Watanabe

He aquí una de las instituciones del manga «sukebe». Autor preferido por gran parte del público más joven, su característico estilo resulta inconfundible: personajes de trazos simples y redondos, chicas de formas opulentas, rotundas, de medidas aproximadas a 120-60-100. Pese a abarcar una producción inmensa (está en activo desde principios de los 80), su obra se reduce casi en su totalidad a relatos cortos, recogidos en volúmenes a lo largo de varias ediciones. No obstante, su particular estilo le ha ganado legiones de admiradores, y no pocos videojuegos «H» cuentan con dibujos suyos para amenizar las horas frente al ordenador de los adolescentes japoneses.

Yoshimasa Watanabe

Hay varios Watanabe dentro del mundo del manga erótico, aunque no son familia. Yoshimasa Watanabe es un autor mucho más reciente, aunque no por ello menos prolífico en obras. Sin embargo, pese a haber visto publi-

U-Jin

©U-Jin/Shuberu

N EL MANGA III

Más Representativos (I)

©Wataru Watanabe/Mediax/Comic House

Wataru Watanabe

©Yoshimasa Watanabe/France Shoin/Comic House

Yoshimasa Watanabe

cados también muchos relatos cortos, sí se ha prodigado más en historias largas y seriadas. Las más representativas son AV Angel (historia de ciencia-ficción sobre un cuerpo de policía del futuro que investiga una red de trata de blancas) y Ano Koni Wink♡ (una historia ambientada en una escuela superior, donde una pandilla de chicos forma un club de cine pornográfico y deciden «usar» a sus compañeras como protagonistas). Es, sin duda, uno de los autores del género más apreciados en occidente, y precisamente su obra AV Angel, junto con algunos de sus relatos cortos, ha sido uno de los primeros mangas eróticos publicados en Italia (a Darkmind le encanta).

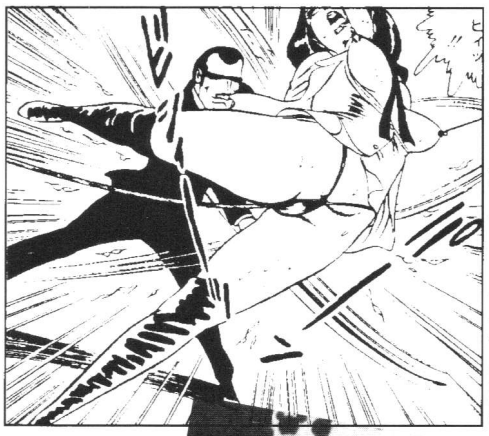
Aki Uchiyama

Otra de las instituciones dentro del mundo del manga sukebe, Masayuki Noguchi, verdadero nombre del alimentador de mentes pedófilas que se esconde tras el seudónimo de Aki Uchiyama, también lleva muchos años en la escena del comic «H». Desde finales de los 70 y principios de los 80, se ha convertido en una de las figuras emblemáticas del género «Lolicon», al que acompañó y arropó en sus comienzos con obras tales como «Andro Trío», una de las más representativas muestras del género; tanto éxito alcanzó que fue publicada semanalmente en el famoso Shonen Champion, en 1981, ante las protestas de otros editores de fama. Su estilo ha variado mucho desde entonces, debido a la tremenda influencia de la animación y su caracterización de personajes, pero sigue siendo un renombrado representante del género Lolicon.

Dirty Matsumoto

Procedente del boom de los sanryu gekiga, obras para adultos de tercer orden, apareció también a finales de los 70 un autor que, fiel a su estilo, ha logrado alcanzar gran renombre en Japón. Dirty Matsumoto, antiguo asistente de Takao Saito (a quien proba-

Aki Uchiyama



Dirty Matsumoto

Suichi Yasuda

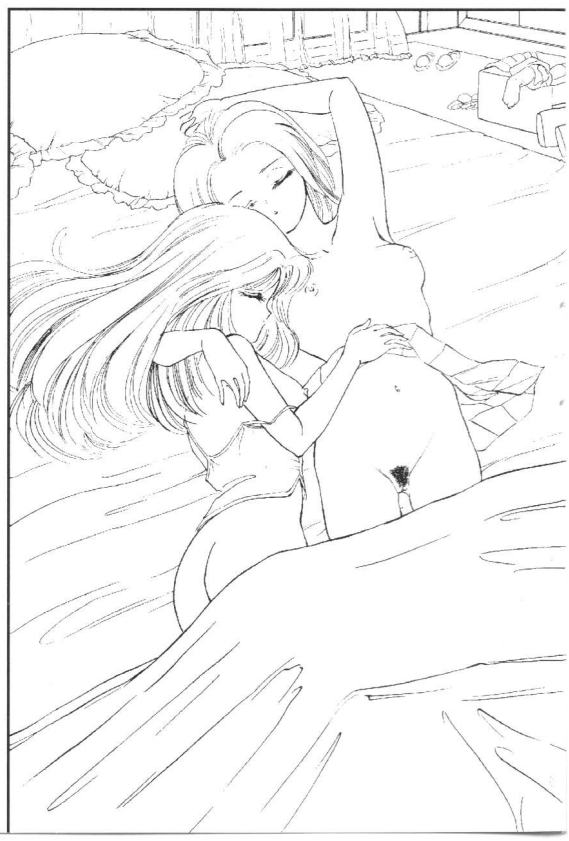
Suichi Yasuda

Sobre este autor existen pocos datos. Su trabajo viene de lejos, posiblemente de principios de los 80, aunque la primera obra suya de la que tengo constancia data de 1986. Sin embargo, sí se puede decir que es uno de los autores más prolíficos, tanto en obras cortas como largas y seriadas, del moderno erotismo japonés. Su estilo es un punto y aparte dentro del controvertido mundo del manga pornográfico: de trazos delicados, suaves, y de erotismo insinuado y latente, es uno de los pocos autores capaces de conseguir que una escena de sexo explícito parezca lo más inocente y natural del mundo. Decidido estilista, su obra se sitúa dentro del género Lolicon, pero carece de la morbosidad y satirismo casi hirientes que demuestran otros autores, centrándose más en la representación de la belleza que en la utilización en sí de la misma con fines sexuales. De aparición casi exclusiva en los últimos años en las páginas de la revista Lemon People, así como en otras publicaciones más modestas de la editorial Amatoria, sus obras más importantes han aparecido recopiladas en volúmenes bajo el sello World Comics (también perteneciente a Amatoria): Maiko 14, Mobile Ladies, Pocket Girl, Blade, Saurus no , Sex Appeal, y un largo etcétera de obras mayores y menores.

blemente conoceréis como autor de Golgo 13), decidió decantarse por un SM bastante pronunciado, y sus peculiares trazos (a mí personalmente no me gusta) le han valido el reconocimiento de público y editores, aunque su camino hacia el profesionalismo ha estado plagado de baches. Precisamente una de sus primeras obras, Datenshitachi no Kyoen, lo convirtió en autor polémico en 1979, coletilla de la que no ha hecho muchos esfuerzos por liberarse. Sin embargo, su calidad y constancia le han llevado hasta las páginas de colecciones como World Comics, con quienes ha publicado varias historias recogidas en volúmenes, o publicaciones mensuales como Cotton Comics o Hannaichimonme.

Wing☆Bird

Para finalizar esta primera entrega, un autor del que no se conoce nada aparte de su seudónimo (lo cual, por otra parte, es más que común dentro



Wing☆Bird

de este género en Japón). Su producción no es demasiado extensa, máxime si tenemos en cuenta que se trata de un autor relativamente nuevo en el mundillo. Sin embargo, ya tiene en su haber algunos volúmenes recopilatorios de sus relatos, editados sobre todo en el formato bunka de la France Shoin. Su principal característica es la obsesión por personajes femeninos dotados de miembros masculinos, ya sea a través de la magia, de la ciencia o del ocultismo, pero ateniéndose siempre a las prerrogativas del género Lolicon. Su estilo, de trazos claros y con pocas tramas, suele producir formas femeninas opulentas y contundentes, lo que sugiere una clara influencia de la obra de Wataru Watanabe, y sus historias, como es característico del género Lolicon, suelen estar ambientadas en institutos y colegios, aunque también realiza incursiones más o menos coherentes en el género de la fantasía. Uno de sus títulos más fácilmente accesible es Oneesama to Oyobi, de la anteriormente citada France Shoin.

Y hasta aquí hemos llegado. Por evidentes razones de espacio no puedo incluir al resto de autores a quienes pretendía nombrar en este número, así que habrá que esperar al siguiente. En él terminaremos este escueto repaso a los nombres más conocidos del lado erótico del manga, si el tiempo no lo impide.

The JavHunter
smoking a cigarette with those lovely dogs of sex

C/ GINZO DE LIMIA, 32
MADRID - 28029
TELF/ FAX.:(91) 7396271
FRENTE A LA VAGUADA

AKIRA COMICS

COMIC-USA
(SERVICIO ADVANCE
COMIC) A 150
PTAS EL DOLAR. !!

ÚLTIMAS NOVEDADES EN
CÓMIC NACIONAL Y USA
EL MAYOR STOCK DE COMICS
ATRASADOS DE MADRID!!
COMIC EUROPEO Y ERÓTICO
FANZINES Y MERCHANDISING
EL PARAISO DEL OTAKU:
MANGA NACIONAL, DE
IMPORTACIÓN, CDs, PELÍCULAS
DE MANGA-VIDEO Y UN
LARGO ETC...

TE ESPERAMOS!

ROL NACIONAL Y USA
FIGURAS DE PLOMO
LO TENEMOS **TODO**
DE GAMES WORKSHOP.
MAGIK: TG, DOOM-
TROOPER 1ª EDICIÓN, Y
OTROS JUEGOS DE
CARTAS

TODO UN MUNDO DE FANTASÍA A UN PASO DE TI...

El Viento De Amnesia

Desde un punto de vista más tirando hacia la no violencia en la aventura se puede decir que El Viento de Amnesia es una de las mejores que Manga Video ha lanzado al mercado hasta hoy. Es una película con pequeñas dosis de todo: aventura, amor, algo de violencia y un pelín de sexo, lo que la convierte en una buena película de anime.

Consideremos que es una película atípica entre lo típico, ya que el tema de la destrucción del mundo ha sido tocado infinidad de veces y de maneras muy distintas. También es típica la aparición de seres de otro planeta o la eterna lucha por la supervivencia de la humanidad en un mundo completamente derruido. Todos estos factores te hacen pensar: «pues esta película será muy tópica y aburrida». Pues «noowr», ya que la historia está envuelta en varios misterios que se van resolviendo a medida que avanza la película, aunque aparecen otros que al final se resolverán dejándonos alguna duda.

La trama de la película en su principio es compleja y te atrae (ya que esa es su intención), pero a medida que transcurre la historia te adaptas y te enteras de todo lo que va sucediendo. Para que os hagáis una idea, estamos en 1999, y un extraño viento ha vuelto a los hombres a un estado primitivo borrándoles la memoria; han olvidado incluso el habla, convirtiendo el planeta Tierra en hogar de un montón de salvajes que luchan por la poca comida disponible y se matan los unos a los otros por sobrevivir (es decir, un absoluto caos). La gente sobrevive por su fuerza y sus instintos como un animal salvaje, como si de lobos se tratase.

El protagonista de esta historia también ha sido afectado por el viento, aunque conserva unas leves ideas y recuerdos. En una de sus luchas por comida ayuda a un muchacho que está siendo atacado por un hombre cubierto de cables que posee poderes mentales. Tras salvarlo, este muchacho, llamado Johnny, le revela que no ha perdido el habla ni la memoria debido a que experimentaron con él, introduciéndole un ordenador en el cerebro capaz de retener todo tipo de información, útil o no. Dando el nuevo nombre de Wataru —que significa *Viajero*— a su salvador (ya que éste no se acuerda de su verdadero nombre), Johnny vuelve a enseñarle a hablar, a orientarse, e infinidad de cosas que le servirán para sobrevivir. Aunque después Johnny muere, encomienda a Wataru la misión de ayudar a la gente y devolverla a su estado normal.

Y así Wataru parte desde California en un viaje a través de los E.E.U.U. lleno de aventuras. Es perseguido por un centinela, conoce a una misteriosa muchacha llamada Sofía (que conserva el habla, además de poseer poderes extraordinarios) la cual le pide que la acompañe hasta su lejano objetivo en Nueva York, atraviesan Los Angeles, Las Vegas; una misteriosa Ciudad Eterna... A su paso por cada ciudad se suceden sus aventuras, y todo ello a un ritmo vertiginoso, pues tan sólo hay 90 min. de cinta y muchas cosas que contar. Como se puede comprobar, es una película con muchos factores en su trama que la hacen interesante, además de ser una cinta con «mensaje».

Un hecho a destacar, que resulta muy atrayente a la hora de ver El Viento de Amnesia, es la intriga de la historia. Ésta plantea numerosos interrogantes: de dónde proviene el viento, de dónde proviene la atractiva y enigmática Sofía, de dónde proviene la Ciudad Eterna, si dejará el presidente del Valencia C.F. de ser tan bocazas...

Los protagonistas

Otro punto, a mi parecer a su favor, es que no aparecen muchos personajes (ya que no se necesitan más). En ella tampoco hay un típico «malo» que quiere apoderarse del mundo (ya sabéis, hay muchos: El Patriarca, Rao, Caesar, Pilaf...), ni por supuesto el típico «héroe» que quiere la Verdad y la Justicia sobre todo y ante todo.

Wataru es el personaje principal. Joven, emprendedor, curioso, de aspecto delgado y largos cabellos castaños.

Johnny es un muchacho que va en silla de ruedas, de aspecto delicado, rubio y con una mente privilegiada, debido al experimento que sufrió.

Sofía es una misteriosa y atractiva chica de largos cabellos grises y de ojos profundos y atrayentes, muy inteligente y con unos poderes poco usuales.

Little John (sí, sí, como en Robin Hood) es un enorme tipo con gran fuerza y enorme corazón, muy barrigón y peludo. Se supone que es policía y protege a una muchacha que parece ser su hija.

Sue es la supuesta hija de Little John. Joven, dulce, con cabellos rojos, parece que se encontraría bastante indefensa si no fuese por su padre.

Simpson, un hombre mayor, de cabello blanco y aspecto enclenque, que junto a su hija **Lisa**, una guapa chica rubia con gafas y de ojos claros, interpretan un sinfín de papeles, como si de un teatro se tratase su vida.

Como podéis ver, se trata de personajes muy diferentes entre sí. Aunque los personajes principales son Wataru y Sofía, el peso de la narración se reparte sucesivamente entre todos ellos, dando un toque colorido y curioso a la historia.

El estado de la nación

La animación en general se puede calificar como buena por diversos motivos: el movimiento está, en varias ocasiones, muy bien logrado. El diseño de personajes, a cargo principalmente de Matsuaki Kozeki, ha logrado ajustarse bastante al trabajo original de Hideyuki Kikuchi, mezcla de estilos e influencias de muchos autores modernos, y puede calificarse también como bueno, lo mismo que el diseño de «mechas» o los decorados y fondos. Tanto personajes como fondos gozan de un coloreado muy vivo, aunque no aspiran al hiperrealismo de algunas de las últimas producciones de anime ni sus colores de aerógrafo.

También el guión por su parte es complejo, pero Kazuo Yamazaki ha conseguido que la trama no se le escape de las manos al tenerla que comprimir en 90 min. Innovadora y diferente, la historia se ajusta a la película como un guante.

Pero uno de los detalles más a destacar, a mi gusto, es el de la música. Hay dos melodías principales muy bonitas: una hacia la mitad de la película, y otra al final, acompañando los títulos de crédito. Dos baladas que su autor, Kazz Toyama (Hidenobu Takimoto se encarga de las piezas instrumentales) ha realizado con gran maestría —ayudado, por supuesto, por las cantantes—.

El doblaje de la edición española está bien efectuado, y las voces son bastante adecuadas a los personajes, van con ellos (aunque, la verdad, hay pocos personajes que hablen). Resumiendo que acabamos: buena ambientación, buen dibujo y doblaje, gran trama que te deja con ganas de más y una historia de amor que arropa esta trama poco a poco y en silencio (qué «tienno ma quedao»).

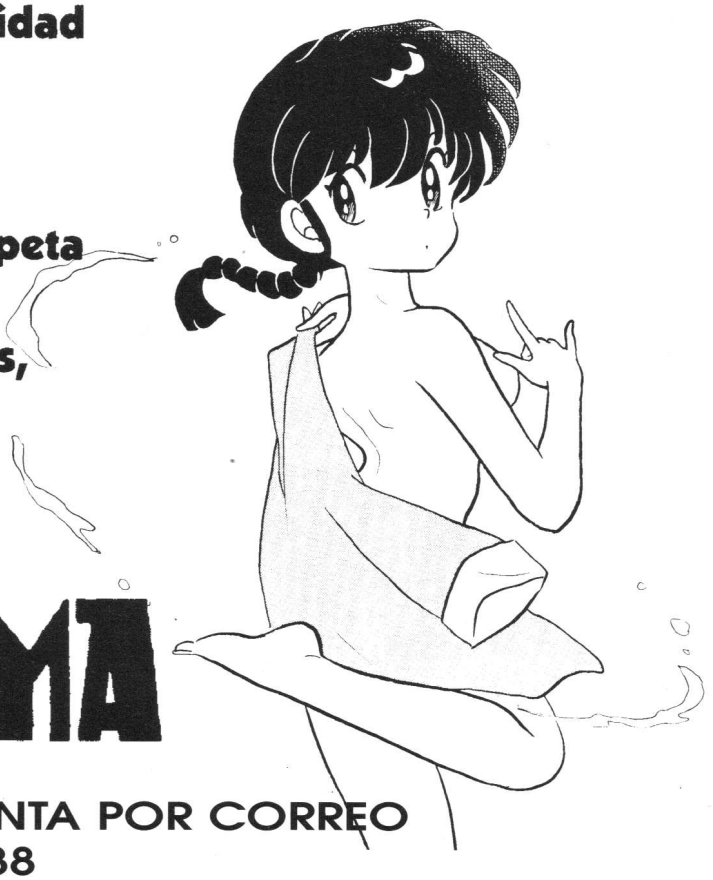
Se despide enternecido por el final

The Captain D

P.D: *Siempre deprisa*
siempre corriendo
a ver si hay suerte
y me das un artículo con tiempo

¿Tienes dificultades en tu localidad para conseguir los cómics que te interesan?

En FUTURAMA te abrimos carpeta a tu nombre, reservando los ejemplares que nos digas, para remitirtelos cuando nos indiques.



FUTURAMA

SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORREO
96-351 91 88
GULIIEM DE CASTRO, 53
46007 - VALENCIA

TALLER DE ANIMACION

Estupendo. Magnífico. Genial. ¡Así que Angel, MadreDeDiosSeñor! Juan "esa memoria para los nombres" Gómez ataca de nuevo.
El hermano de Rosa María se llama Miguel. ¡MIGUEL! Y no Angel, ni Miguel Angel, ni leches. Estoy bueno yo. Menuda vergüenza cuando Rosa se pasó por aquí en Fallas y me lo dijo. Desde el fiasco J. Jaime "Benito" Ortega no había metido la pata de esta manera. ¿Será el Alzheimer? ¿Será la Mili? ¿Será el precocinado de Tallarines a la Napolitana?
Una vez más, Mikimoto por un tubo, en las Hojas de Estilo. Llegamos al ecuador de este artista. En el número que viene nos daremos un descanso a base de "Candy, Candy", más que nada una revisión de gestos, muecas y "plines" (que diría KIA). Me pregunto si las Hojas os están sirviendo de algo (¡Eh, despegad vuestras narices del último Dragonball y escribidme algo al respecto! ¡Ya!). Al menos, espero que sean distraídas.
Un pequeño artículo sobre infografía aplicada a los cómics. Quizás estoy apuntando muy alto, pero el que más y el que menos tiene un amigo que tiene un amigo que tiene un escáner (y si no, hay *bureaus* que no cobran demasiado por explorar originales para blanco y negro). Lo que explico un poco a correvuela es cómo lograr deliberadamente efectos de tramado en vuestros Mangoides. Va por vosotros, Mangakas digitales.
Los últimos estertores agónicos del proyecto Robur. Os presento mi última propuesta de ejercicio. Si no hay reacción, cerramos el asunto y reconvertimos el Taller a una especie de Cajón Desastre práctico sobre Anime y Manga. Vosotros tenéis la palabra (pero como no habléis más alto... pues el que parte y reparte etcétera etcétera).
Y, por supuesto, Macross Alternativo, y a ver si mandáis algún comentario a Rosa, que aguanta cualquier cosa menos la indiferencia, la pobre.
Y eso es todo por este Taller. El mes que viene, más.

Juan Gómez Martín

...El de los potitos (¿no lo avisé?)

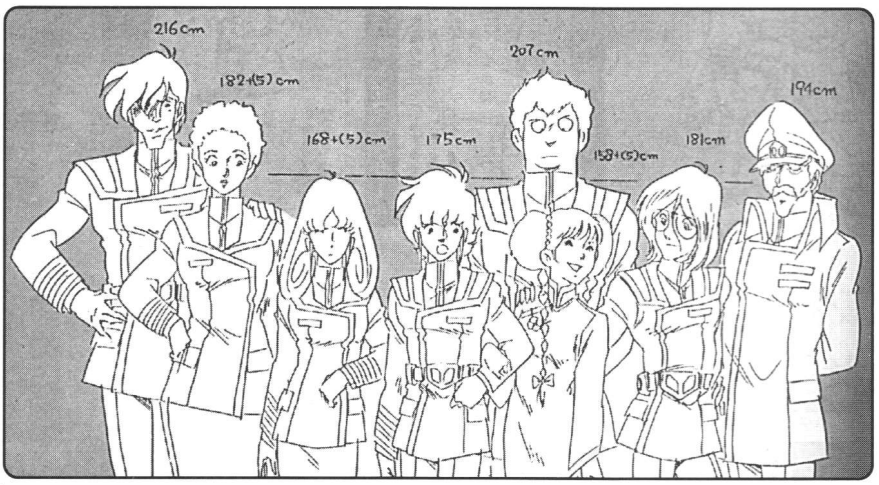
Hete aquí a la peña de compadres de Macross. Esas melenas... Esas patillas... ¡Cool, man, cool...! Si aparecieran en una película de Harry el Sucio no durarían ni cinco segundos (se nota que aún me dura lo del artículo sobre "Violent Cop". He de hacer algo al respecto).

Bueno. No hay mucha faena al respecto de los hombres de Mikimoto en la etapa de la serie Macross. Greñas hippies al gusto de la animación de la época, pero siempre pasadas por el Tamiz Mikimoto. Como es habitual en el medio, los personajes protagonistas comparten la suavidad de rasgos de sus contrapartidas femeninas. Son las figuras más o menos "larger than life" las que reciben los rasgos más angulosos e incluso torturados: Roy Fokker, Gloval, etc. El físico prototipo sigue siendo el delgado y espigado, un tanto frágil (a estas alturas aún no he visto un Manga o un Anime que emplee los cánones del superhéroe americano para los héroes. Ni siquiera los físicos que aparecen en Street Fighter).

En general, Macross sufría de una cierta esquizofrenia: un diseño tendiendo a infantilizar los personajes y una intención de cierto tratamiento adulto. Sin embargo, lo peor de todo era la inconstancia de la calidad. Si uno repasa los This Is Animation, o la serie misma, verá que en ocasiones el tratamiento gráfico de los protagonistas se acercaba bastante a los de Macross The Movie, sobre todo en el capítulo de la batalla final y los siguientes que transcurren varios años después de la reconstrucción. En otras, mejor no hablar del tema.

Lo que sí se agradece es el que se evite la estilización excesiva donde más puede alienar la integridad del personaje con respecto al espíritu de la historia: las proporciones corporales. Nunca se emplea el viejo, sucio (y queridísimo, para qué lo voy a negar) truco de la cabecita de niña en el cuerpazo de una exhuberante mujer (LoliCon Alert!). La historia se pretende realista, y los personajes, aunque pelucones, también han de serlo. El reparto de Macross era, ante todo, mundano.

Lo que no nos preparó para el preciosismo romántico de Macross The Movie...



HOJAS DE ESTILO

Ellas los prefieren hippies, o los hombres de Macross. Las Orejas de los Dioses: Macross The Movie, auge y caída del oído élfico. Cómo evolucionar sin traicionar el estilo. Y aún sin el Kit (¡cobarde, fistro, pecador!).

Macross The Movie es, en mi opinión, el summum del estilo Mikimoto en el mundo de la animación. También es, hasta donde he podido ver, la última ocasión en que aplicó sus orejas élficas, sus pelos hippies y su limpieza de líneas. Claro, surge la pregunta de siempre: ¿"su"? ¿Hasta qué punto estamos viendo aquí su contribución? ¿Es la estupenda reestilización de los personajes responsabilidad suya? ¿O es cosa del resto del equipo? Porque dado el salto a los diseños de orejas de soplillo, cejas pobladas (y esos horribles horribles ojos superplenos de pestañas y de azul en sus diseños a la acuarela y guache), y el aire a veces más realista (Gundam 0080: War in the Pocket), a veces decididamente deforme e infantil (Macross II: Lovers Again)... En fin, lo de siempre: quién supiera japonés para leer los This Is Animation, etc etc.

Yo compararía el diseño de producción y el acabado final de Macross The Movie con lo que ocurrió en la serie Raqueta de Oro. Tanto en un caso como en el otro, se trata de una actualización técnica, una mejora realmente espectacular, pero que en ningún momento traiciona el espíritu del diseño original. Si comparáis los capítulos antiguos de Raqueta de Oro con todos aquellos relacionados con la muerte de Jeremías, comprobaréis que, aunque no lo parezca, la manera de dibujar los rostros no ha cambiado para nada. Y sin embargo, la nueva manera de trazarlos, y sobre todo la espectacular forma de sombrearlos, hace que sean algo nuevo: están cargados de nueva emoción y expresión, sofisticación, intensidad. Pero no dejan de ser nuestros viejos amigos.

En Macross The Movie ocurre algo parecido, pero hay una diferencia. Ya no son ellos exactamente. Fundamentalmente es debido a los cambios en la historia, que son bastante importantes. Y también debido a los cambios en la mentalidad impresos en estos personajes. En la serie había una progresión propia de un relato tipo Tiempos de Guerra, y un cierto toque infantil. El film, en contraste, nos proporciona en todo momento una atmósfera oscura, claustrofóbica y amarga. Todos los personajes son o parecen más adultos, más experimentados, y más castigados.

Pero son ellos, al fin y al cabo, y la sensación que queda después de ver la película me recuerda mucho a la del KOR: Quiero Volver a Aquel Día. Hace que uno vea la serie con nuevos ojos.

¿...PERO DONDE ESTA AL FINAL EL KIT ESE DE LAS NARICES?

Jee, je je... hum. Pues escondido debajo de la cama, que no se atreve a salir. Definitivamente, el Kit de Construcción de Personajes Estilo Mikimoto (o KCPEM, qué nombre más horrible) va a retrasarse un poquito. Más que nada, porque yo no dibujo realmente como Mikimoto, así que he de estudiar la cosa con más tiempo ("¿Más tiempo? ¿Todavía? ¡Pero qué morro tiene este tío! ¡Si ya se ha comido al menos tres meses!").

De todas maneras, en esta Hoja de Estilo os he dejado lo que pienso eran las referencias más interesantes, especialmente para aquellos que no tienen acceso a los This Is Animation, Am Ju Ju y demás libros de ilustraciones y diseños.

Una posibilidad adicional de referencias las supone, paradójicamente, el cómic de Macross II: Lovers Again, publicado en España por Planeta. Y es que el estilo de Okazaki tiene casi mejor acabado que la misma OVA. No es lo mismo, pero menos da una piedra. Un último apunte: la comparación entre el rostro de Minmei y el típico canon (del libro "Dibujo del Rostro", Ed. Daimon). Comparad distancias entre ojos, las diversas modificaciones en las proporciones y, sobre todo, cómo se ha alineado el conjunto ojos-nariz-boca con la barbilla. En vez de alinear la barbilla con el centro de la nariz, todo está desplazado hasta alinearla con la punta de la nariz. El efecto pronuncia la sensación de una cara ancha, y sólo se utiliza en Minmei.

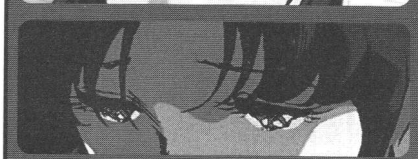
Macross The Movie, me temo, ha sido no de esos cantos del cisne de la animación nipona en su vertiente más sofisticada, junto a Alas de Nonnêamise, y alguna que otra más (Akira es demasiado una excepción como para contarla aquí). Los últimos hits cinematográficos (en oposición a las OVAs y las series de TV) son todos "cabezas de patata" y, por mucho que me gusten, añoro al Mikimoto de aquellos tiempos y aquel despliegue de virtuosismo.

Todas las imágenes son © Tokyo Movie Shinsha o © Big West/Tatsunoko.

LA LINEA DE SOMBRA

El sombreado de los rostros (y, ya que estamos, de todo lo demás) es, a la vez, sofisticado y discreto. Citando el truco de aumentar las capas de sombras para enfatizar la emoción del momento, podría pensarse que Macross The Movie cae en la trampa de Macross II: ese permanente exceso de tonos que "lava" cualquier capacidad de subrayado emocional. Sin embargo, no resulta así.

La norma en Macross es un tono base y una sombra para tomas de cuerpo entero o casi, dos sombras para planos medios, y tres para los más emotivos. La distribución de las sombras es valiente, casi errática en su estilización, pero siempre elegante. Nunca llega a ese matarse por llamar la atención de la posterior OVA. En Macross lo que tenemos es que, para rematar los momentos importantes, se sofistica la disposición de los tonos (ved esta imagen de Minmei). Nunca un sombreado complejo ocultará una insuficiencia expresiva. Los estados de ánimo de los protagonistas son en todo momento muy perceptibles y modulados, las tonalidades de sus rostros el toque final a un conjunto genialmente dramático.



FOR YOUR EYES ONLY

La primera vez que me tropecé con Macross The Movie, lo que más me impactó de su diseño de producción, aparte de su triste oscuridad, fueron los ojos de los personajes. Nunca había visto un diseño parecido, tan complejo, expresivo, y tan aparte de los cánones que hasta entonces conocía.

Lo más increible de Mikimoto es que, en realidad, es difícil clavarlo en este aspecto. Cada personaje tiene un diseño propio. Cada estado de ánimo provoca una redisposición de grosores de cejas, reflejos de luz, amplitud de pupila, etc., propio. Uno imagina la brillante capacidad de los animadores clave, para conseguir, a pesar de tanta diversidad, una unidad de estilo por personaje y una consistencia general.

Pues hala: forma general ovalada; cejas densas ocupando buena parte del semióvalo superior; con pestañas en las chicas, sin pestañas en los chicos, pero por lo demás exactamente iguales; gruesa circunferencia negra del disco ocular; área interior azul en la mayoría de los casos (¡nazis, son todos nazis!); hilos negros de conexión a la pupila; tres destellos de reflejo alrededor de la pupila típicos (a veces hay un cuarto) y de acabado irregular; sombra de las cejas sobre el resto del ojo de una tonalidad muy sutil; ligero esbozo punteado de las pestañas inferiores (salvo excepciones), etc.

Y, sobre todo, esos escorzos que sugieren que han sido dibujados de forma libre y sin la obligada deliberación del coloreado de una producción animada. Es especialmente notable en los planos detalle, ese rayado en el interior del disco ocular. Por lo demás, es alrededor de los ojos donde más atacan las áreas de sombreado del rostro. En los hombres se intenta proporcionar un look más agresivo haciendo que el cabello y las sombras enmarquen de oscuro el blanco de sus ojos (muchas veces sólo se ve uno de ellos, el otro tapado por el pelo).

Y como demostración de variedad de expresión ocular, venga aquí abajo otro Minmei Show (ello, oye).

TRAMAS POR ORDENADOR

En realidad, esto es un experimento, y espero que salga bien (cosa que no sabré hasta que lo vea impreso). En todo caso, estoy seguro de que la idea es buena. El problema es que requiere de una buena cantidad de pruebas y errores para afinarla.

Todo parte de cuando Carlos DarkMind, hace más de un año, empezó a currarse un cómic. Carlos se dedicó a sombrearlo primorosamente con hojas de trama. Quedaba estupendo, cierto, pero era un trabajo enorme y, sobre todo, muy caro. Por curiosidad, empecé a considerar las posibilidades de generar hojas de trama mediante el ordenador. La teoría es fácil: todas las imágenes que salen por una impresora láser están tramadas (a no ser que se traten de imágenes sin información de grises, como un plano o un texto). Los puntos grises se simulan mediante el agrupamiento de varios puntos en celdillas. Cuanto más llena de puntos negros esté una de esas celdillas, más oscura parecerá de lejos. Existen muchos esquemas de tramado: patrones regulares; semitonos de puntos, líneas, etc.; difusión de puntos; motivos base. Si uno se imprimiese sus hojas de trama, además, sería fácil crear tramas de degradados. Simple cuestión de rellenar una página con un degradado e imprimirla. El resto del asunto era escoger el material. ¿Acetato? ¿Papel cebolla?

Eso fue hace tiempo. Era una buena aproximación, si no se tenía un escáner. Pero en caso contrario, se volvía superfluo. ¿Para qué usar hojas de trama? Mejor explorar la página de cómic, colorearla (¿grisearla?), e imprimir.

Pero hay un problema. De normal, un ordenador, al imprimir, tramará toda la hoja según un único esquema de tramado, sea el que sea. ¿Qué pasa si uno quiere tener unas áreas cubiertas de trama aleatoria, otras con una trama de puntos muy gordos, y otras con una trama de líneas muy densa? Pues que no puede. La impresora sólo utilizará un único sistema.

Se puede evitar dejar las cosas en manos de la impresora, haciendo que sea el programa de dibujo o de ilustración el que trame. En un programa de ilustración orientado a objeto, como Macromedia Freehand (un programa estilo Corel Draw, para que nos entiendan los del mundo PC), se pueden asignar diferentes esquemas de tramado a varios objetos. De todas formas, la máxima flexibilidad sólo se puede alcanzar desde programas de dibujo y retoque fotográfico, como Adobe Photoshop o el antiguo Aldus Photostyler.

Supongamos que hemos hecho una viñeta de cómic en blanco y negro que contiene un personaje. Queremos combinar varias zonas tramadas cada una con un sistema diferente. La única forma de tramar un documento sin imprimirlo es convirtiéndolo de grises o color a blanco y negro. Es en ese proceso cuando el programa pregunta con qué sistema de trama traduce los valores de luminosidad a puntos blancos y negros.

Vamos a ver cómo lo hacemos. Queremos, por ejemplo, que la piel del personaje sea una trama aleatoria. Así que pasamos el documento de blanco y negro a grises. Sombreamos en grises las áreas de la piel, Y NINGUNA MAS. Entonces volvemos a convertir el documento de grises a blanco y negro, y escogemos entonces que emplee para ello una trama aleatoria.

Las áreas grises se habrán convertido en una trama. Las zonas negras puras y blancas puras originales seguirán tal cual eran. Perfecto.

Ahora queremos tramar la ropa con un esquema de tramado de líneas inclinadas. Pues tal como antes, convertimos el documento a grises, sombreamos la ropa, volvemos a convertir el documento a blanco y negro, y escogemos un esquema de tramado de líneas inclinadas. Ya está.

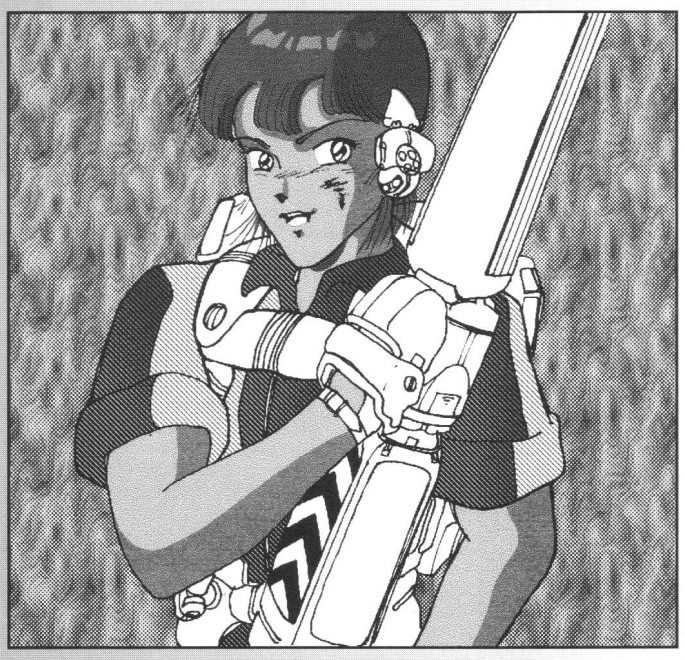
El mismo procedimiento se seguirá para cada nueva "capa de trama virtual" que estemos aplicando. En realidad, el proceso es tan laborioso y... bueno... puñetero como el real de hojas de trama. Hay que aplicar una capa por vez, y no meter la pata o se pierde el trabajo (a no ser que se guarden las versiones intermedias, o que el programa permita múltiples "deshacer"). Pero al menos sale gratis.

Hay una serie de reglas a seguir: la viñeta que estamos realizando, cuando se edite en el programa de dibujo, ha de tener las dimensiones exactas y la resolución ha de corresponder exactamente con la de la impresora. El alternar entre el blanco y negro y los grises puede ser un proceso lento y costoso si se tiene un sistema pequeño (un Din A-4, a 256 grises, ocupa varios megas). Y luego hay que tener en cuenta cómo es la impresora, como engordan los puntos de tinta de la impresora a la imprenta, etc.

Sin embargo, las ventajas superan los inconvenientes: poder controlar perfectamente los tramados para conseguir efectos tan delicados como los de Vampire Princess Miyu, Bastard o Silent Möbius. Poder mezclar las ultrafinas tramas de fotolito con tramas que sí se noten, simplemente dejando el documento en grises, con las áreas que queremos que el fotocomponedor deje grises... pues eso, en grises. Etc.

Hay otro truco. Quizás más rápido pero menos preciso a la hora de tramar. Consiste en tener varios documentos en blanco y negro que no son sino documentos tramados. Entonces, para rellenar una zona de nuestra viñeta con una trama, basta con seleccionar el área a tramar, y pegar dentro el contenido de uno de los documentos-trama. Esto no ofrece ni la mitad de la sofisticación que permite lo dicho antes, pero ahí está, para quien le sirva.

Seguiremos tratando estos temas. Ahora, crucemos los dedos, y veamos si ha salido bien (el dibujo es patatero, lo sé, pero es que mañana fotocomponemos y son las seis de la madrugada).



La situación es agónica: parece que nos encontramos en las últimas etapas del proyecto Robur. No recibo cartas al respecto, nadie me dice con qué historia quedarse, y por lo demás tampoco sé qué os va pareciendo la evolución de la sección. No vale decir que es un rollazo: ésta es oficialmente la sección rollazo del MangaZone, así que habéis de salirme con algo más elaborado.

Yo también he de salir con algo más elaborado, así que... deberes para casa. Voy a daros tres descripciones generales de secuencias, a ver cómo las resolvéis:

-En la primera, nos basaremos en la cuarta de mis propuestas del MangaZone nº XX, una de las que inauguró el Taller de Animación. Se trata de representar la rivalidad que existe entre Robur y Larry por Anne. Robur está buscando a Anne tras haber visitado la casa de sus padres y no haberla encontrado allá. Anne está en esos momentos con Larry, quien le está enseñando a disparar a petición de ella. Cuando llega Robur a la escena, saltan algunas chispas, y Anne se va con Robur. Recordad cómo es cada personaje, ponéos en sus pieles. Tened en mente que los rivales se consideran unos caballeros, así que la mayor parte del asunto es esgrima verbal, puyas irónicas, con algún que otro ladrido (aunque se crean caballeros, aún son jóvenes). Robur es más susceptible, y Larry es más altivo, y, sobre todo, Anne los encuentra un poco ridículos a los dos. La escena no ha de durar más de cinco o siete minutos de "animación", cuanto más comprimida mejor. Quiero diálogos, descripciones de expresiones y poses, incluso de la música si les acompaña, y de los encuadres. ¿Alguien hace un story-board?

-En la segunda, partiremos del guión de Juan Carlos Ramos, que apareció en el MangaZone nº 8, e iremos a la yugular: la secuencia donde Robur, sin querer, mata a su amor y huye. Aquí ya os dejo más libre la duración de la secuencia. Releed todo el guión, que es bastante más sombrío que los otros; fijáos en los dibujos de Juan Carlos y diseñad un "look" adecuado. Por lo demás, lo mismo.

-En la tercera, os remito al guión de Rafael Luque Medina (MangaZone nº 11). Aquí ya me cuesta escoger una escena determinada, así que os sugiero algún momento de conversación entre los protagonistas, Patsu y Hu Sa Nyan. Sí, sigo sin saber qué va a pasar con la BSO que compuso Rafael para su historia, pero es que eso lo llevaba Alejandro, y mira que el tío se está haciendo caro de ver.

Al ser estas colaboraciones más extensas de mostrar, no cabrán todas, pero intentaré que se vea al menos una o dos enteras por secuencia y un poquito de todas las demás. Intentaré contestar directamente vuestras cartas a los que lo queráis, ahora que se me ha acabado la Mili y que ya tengo un poco más de tiempo.

Este será el último intento de seguir con este tema. Si no fructifica lo abandonaremos definitivamente. En todo caso, gracias a todos aquellos que participaron en él. Fue muy emocionante.

MACROSS ALTERNATIVO

CAPITULO 10º: EL INFORME

En el SDF-3, todo está alterado por la llegada de los "exploradores". Todo el mundo quiere saber acerca de su estado, de su viaje, de sus dificultades... Su traslado a la Base Witoka se ha retrasado unos días, a la espera de que su salud mejore. Hasta el momento permanecen en la enfermería, están siendo objeto de un reconocimiento médico previo.

—¿Cómo se encuentran, Dr. Kingsley?

—Me temo que están desnutridos y sufren algunos traumas de tipo psicológico. El Teniente Primrose sufre algunas lesiones en el cerebro como consecuencia de una caída, no es nada serio pero habrá de ser tratado convenientemente. El que está en peor estado de los tres es el Capitán Hunter.

—¿Qué le sucede?

—Su mal es puramente psicológico, su autoestima está por los suelos. Se considera culpable de algo que no puede afrontar y eso está debilitándole progresivamente.

—¿Es grave?

—Eso depende de lo que tarde en superarlo.

—Yo fui su amigo en otra época, quizás pueda ayudarle charlando con él.

—No sé si ello surtirá efecto, pero por probar nada se pierde. Venga esta noche hacia las nueve, habrá dado tiempo suficiente para que se relajen y descansen.

—A propósito, ¿cuándo cree que podrán viajar?

—Como mínimo habrán de permanecer ingresados algunas semanas.

—Perfecto. Lo comunicaré a la Base Witoka inmediatamente. Espéreme esta noche, tenga por seguro que acudiré.

La tarde es apacible. El puente Kimoshi permanece desierto, cual frontera solitaria entre dos tierras hermanas pero distantes entre sí. Cuando fue construido, solía ser un lugar de encuentro para enamorados y confidentes. En la actualidad es un lugar evitado por todo el mundo pues el crecimiento de la ciudad Macross ha hecho que su situación quede apartada de los caminos normalmente transitados. Unicamente las patrullas militares suelen cruzarlo con relativa frecuencia en orden a efectuar controles en el sector oeste.

Sean lleva esperando algún tiempo en el puente. Espera. La impuntualidad del individuo con el que ha quedado citado le extraña y atemoriza. Nova permanece escondida en su turbocycle.

Súbitamente se oye el ruido de un motor. Un coche se aproxima velozmente. Sean se coloca una pajita en la boca, quiere dar la impresión de estar relajado. El vehículo se detiene delante de él, y un individuo sale al exterior.

—¿Qué hay, soldado? ¿Tiene lo que le pedí?

—Sí, aquí está.

—¿Me vas a dejar verlo o tengo que arrancártelo? Bueno, no está mal. No está nada mal. Ha hecho un buen trabajo.

—Espero que sea el último.

—Pse. No queremos perderle tan fácilmente.

—Como comprenderá no estoy dispuesto a seguir traicionando a mis superiores.

—Mire, muchacho: usted no tiene ni voz ni voto en este asunto. El que esté o no dispuesto no nos importa. ¿O le gustaría que su pobre y buena madre, tan abnegada, tan trabajadora, dejase de hacer la colada por las mañanas?

El vello de Sean se eriza en su cuello, sus puños se crispan, sus dientes chirrían..., aún así consigue dominarse, es mucho lo que se juega en su respuesta.

—Creo que sospechan de mí.

—¿Está seguro?

—No pasa de ser una sospecha, pero creo que me vigilan.

—Oh, eso está mal. ¿No le dije que por su propio bien no debería permitir que eso sucediera?

—Yo no soy un espía profesional.

—¿Espía? No, no, no. Usted es un colaborador que nos proporciona, a sus amigos, la información que necesitamos.

—Es usted un sucio canalla. ¿Por qué lo hace? ¿Por dinero?

—No creo que a usted le importe.

—Sí, sí me importa. No sé quién es ni cómo empezó a dedicarse a esto, pero los métodos que emplea son ruines, sucios, bajos...

—Y efectivos.

—No lo dudo. Yo en su lugar no podría sentirme tranquilo.

—Para su conocimiento le aseguro que nunca lo estará. Ha cometido demasiados errores. Creo que nos equivocamos con usted.

—Entonces su chantaje ha terminado.

—En cierta manera sí.

—¿No volverán a importunarme?

—Le aseguro que después de mi marcha nadie podrá volver a molestarle.

—Es un alivio. Bueno, adiós.

—¿Cómo? ¿Se marcha? Me parece que no ha entendido nada de nada. Es usted decididamente estúpido. ¿Cree que le voy a dejar irse así por las buenas, como si nada hubiera ocurrido?

—Supongo que sí.

—Iluso. Ahora que no nos es de utilidad, debido a su poca delicadeza, no puedo dejar que continue vivo.

—Así que piensa matarme. Bonito final.

—La verdad es que me caía usted bien. me disgusta tener que acabar con su vida, pero como dice el refran: "antes el deber que el placer".

—¿Sabe que es usted muy agudo?

—A veces. Despídase de este mundo.

En el momento en que el individuo se disponía a asestar el tiro de gracia sonó una detonación, segundos después el cuerpo inerte del criminal caía al suelo fulminado.

Durante todo el tiempo que duró la conversación, Nova había estado atenta. Un diminuto micrófono en la ropa de Sean le permitía tener conocimiento de todo lo que se decía. Ante el peligro que él corría, ella no dudó un momento en defender la vida de su compañero.

—Tiene muy buena puntería, Teniente.

—En ocasiones así te alegras de poder hacer algo bien.

—Muchas gracias por haberme salvado la vida.

—Si podías defenderte por ti mismo por qué hiciste depender tu vida de mi intervención?

—Quería que fuese su decisión.

—¿Mi decisión?

—Usted tenía que encargarse de seguirlo para obtener información. Si lo hubiese matado, lo habría fastidiado todo.

—¿Y arriesgaste tu vida por eso?

—Confiaba en usted. No podía tomar esa decisión ni aún a costa de mi propia vida.

Nova no puede creer lo que está oyendo. Sabía que la misión era importante pero nunca hubiese jugado su vida de haber estado en la situación de Sean. Admirada, mira a su compañero. Acaba de descubrir en él una nueva faceta, una nueva cara que va cobrando ante ella una importancia inusitada. De repente siente vergüenza y baja su mirada.

—¿Qué le pasa, Nova?

Ella no contesta.

—Dígame, ¿qué le sucede?

Después de unos segundos de indecisión responde aunque su mirada sigue baja, fija en el suelo.

—Hacía mucho tiempo que no me sentía avergonzada de mí misma en presencia de otra persona. Sean, has hecho que por un momento renazca en mí la confianza en los seres humanos.

Ante la confidencia imprevista Sean no responde.

—La falta es mía. Perdóname por no haberte entendido mejor.

—Es agua pasada. ¿No tienes ningún amigo con el que poder hablar?

—No me interesa tener que confiar en la gente. Nadie es sincero, sólo se busca el interés particular. Aún a pesar de todos los avances técnicos los seres humanos siguen siendo iguales a sus antepasados y éstos a los suyos. Somos mezquinos por naturaleza.

—¿Por qué piensas así? Yo he tenido la suerte de encontrar buenos amigos y nunca me han defraudado. La gente no es tan malvada como piensas.

—No tiene sentido hablar contigo, no puedes comprenderme.

—¿Por qué te aislas de los demás? ¿Por qué pretendes no tener sentimientos cuando tu alma pugna por liberarse? Yo sí puedo comprenderte. Me parece muy bien que no quieras tener amigos, es una decisión libre y personal digna de todo respeto, lo que no me parece tan bien es que si alguien te tiende una mano te hagas la autosuficiente y la desprecies.

—Dejémoslo, Sean. Esta conversación no lleva a ninguna parte. Recojamos el cuerpo y llevémoslo a aquel montículo boscoso.

Sean nada replica. En vista de la circunstancias no tiene objeto insistir. Sin embargo le es imposible reprimir un sentimiento de tristeza y compasión en su interior, las heridas que la Teniente ha sufrido deben ser muy profundas para que reaccione de esa manera.

—Por favor, Sean. Si de veras quieres ayudarme olvídate de esta conversación.

El puente Kimoshi vuelve al silencio. Las dos figuras que se alejan en la distancia no notan el extraño rumor que sus piedras murmuran al tiempo que sus vehículos sobrevuelan la carretera.

Rick Hunter y sus dos compañeros descansan en la enfermería. ha sido un día muy agitado y lleno de emociones. El Dr. Kingsley les ha recetado reposo absoluto y todo el personal adscrito a esta sección pone todo lo que puede por su parte para dispensar a los enfermos el mejor trato posible.

Pasan las horas. Es de noche. Débiles rayos de luz se filtran por las mirillas del respiradero del techo. No se oye ningún ruido. Todo parece tranquilo. Sin embargo una mente atormentada permanece alerta. Rick Hunter no se haya mentalmente en el SDF-3 sino que su espíritu aún cree vagar a la deriva por el espacio. Sus músculos tensos se debaten entre las sábanas con desesperación, quieren asir-

se a algo pero no les es posible. Desesperados, sus ojos casi se salen de sus órbitas y sus labios elevan un mudo grito suplicante.

—Despierte, despierte. Es sólo una pesadilla.

Sus manos se aferran a la figura que aparece delante de él.

—No se preocupe, está usted a salvo. está en la Tierra.

—¿Y Lisa? ¿Está ella aquí?

La enfermera mira extrañada a su paciente. Sus ojos la miran de una forma tan desesperada que ella, sintiendo compasión, se ve obligada a responderle afirmativamente.

—¡Qué alivio! —responde él, al mismo tiempo que vuelve a recobrar la serenidad y su sueño se vuelve más tranquilo.

La muchacha vuelve a salir de la habitación y se dirige al despacho del doctor.

—Doctor, estoy preocupada por uno de los tres pacientes. Constantemente se ve acosado por las pesadillas; me ha preguntado por una tal Lisa, está ansioso por saber qué le ha ocurrido. Es desagradable el no poder hacer nada por él, parece que los tranquilizantes no le hacen efecto. Su tormento es tan desgarrador...

—No se preocupe, enfermera. No haga caso. Cuando alguno de esos accesos le vuelvan a acometer, intente tranquilizarle como pueda. Es sólo cuestión de tiempo. Si empeorase o no pudiera controlarle avíseme.

—De acuerdo, doctor.

Apenas ha pasado una hora y Rick ha despertado. Durante cerca de cinco años viene sufriendo este mal intermitentemente. La intranquilidad del sueño ha cesado y la calma de la vigilia se impone, ahora su mirada está apagada y sus brazos se extienden inmoviles a lo largo de su cuerpo.

Una figura acaba de entrar en la habitación y lentamente se acerca a su cama. Rick sale durante unos instantes de su abstracción y se fija en ella.

—¿Se encuentra mejor ahora? —pregunta la enfermera.

—Creo que sí, gracias.

—¿Cree que puede charlar un ratito con el Comandante de la Base? Está afuera esperando.

De mala gana Rick accede a la petición. Lo que menos desea en estos momentos es tener que dar un informe completo de todo lo ocurrido en el espacio durante los últimos años. Ello le despertaría recuerdos muy dolorosos.

—Entonces trasladaré su camilla a un despacho cercano donde puedan conversar tranquilos.

No mucho después dos personas se estudian frente a frente.

—¿Cómo te encuentras, Rick?

—Bien, estoy un poco más descansado. Le ruego me disculpe todas las sandeces que le dije antes, no estaba en mis casillas, me dejé llevar por las emociones y eso es algo que un militar debe evitar a toda costa.

—No te disculpes, es comprensible. No todo el mundo está fuera de su planeta durante veinte largos años.

—Tiene usted razón, Comandante.

—Por favor, Rick, déjate de formalismos. ¿No te acuerdas de mí?

—Su cara me es familiar, pero no podría decirle por qué.

—Mi nombre es Ben Shator. ¿No te dice nada?

—Si he de serle sincero, no.

—Cuando en la nave no me reconociste, lo juzgué normal ya que la emoción del momento y el tiempo que llevabas sin verme lo hacían previsible. Pero ahora no te lo puedo perdonar. ¿No te acuerdas del Escuadrón Azul de Veritechs? Max y Ben eran tus subordinados. Max es actualmente Comandante de la Base S.Y.L., y Ben... ¡yo soy ese Ben!

Por un momento Rick no parece comprender, pero poco a poco comienza a recordar. Sus ojos vuelven a mirar al Comandante.

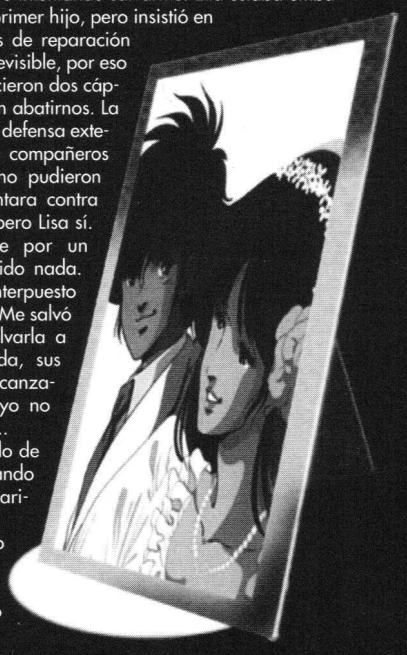
—Ben... ¿Cómo no recordarte? ¿Cómo no recordar los buenos tiempos que pasamos juntos?

—Rick, parece mentira que ya vuelvas a estar entre nosotros. ¿Qué ha pasado allá arriba?

—Es duro, muy duro, recordar aquellos momentos —dice Rick al tiempo que su mente se apresta a vivir acontecimientos terribles y sus ojos se ensombrecen—. Lisa murió.

—Lo siento —Ben parece afectado por la noticia.

—Lo peor de todo es que murió intentando salvarme. Ella estaba embarazada, esperábamos nuestro primer hijo, pero insistió en ayudarnos en unas actividades de reparación de la nave. Un ataque era imprevisible, por eso se lo permití. De repente aparecieron dos cápsulas de combate que intentaron abatirnos. La entrada estaba lejos y no había defensa exterior. Desde el interior nuestros compañeros intentaron protegernos, pero no pudieron evitar que una descarga apuntara contra nosotros. Yo no me di cuenta, pero Lisa sí. Fue rápida, tan rápida que por un momento creí que no había sido nada. estúpido de mí, ella se había interpuesto entre los impactos y mi cuerpo. Me salvó cuando yo hubiera debido salvarla a ella. Era imposible hacer nada, sus órganos vitales habían sido alcanzados. Murió en mis brazos y yo no pude hacer nada, nada, nada...



Los ojos de Rick se han llenado de lágrimas. Ben lo mira intentando transmitirle un mensaje de solidaridad y comprensión.

—No te atormentes más. Eso pertenece al pasado. No merece la pena que te culpes de su muerte, el destino lo quiso así.

—¿El destino? ¿Tú crees que el destino tuvo algo que ver? Fue culpa mía. Por mi culpa muchos hombres y mujeres murieron. Ahora vosotros me vitoreáis cuando en realidad deberíais despreciarme.

—Aunque fuera verdad todo lo que dices, tu arrepentimiento te redime de tus errores. Todos nos equivocamos, no somos dioses ni seres perfectos, sencillamente somos hombres y así se nos debe juzgar. Mi experiencia personal me ha enseñado que el autocompadecimiento y el pesar no conducen a nada. Tú decidiste ser militar, tú elegiste esa responsabilidad y tus méritos te elevaron a Capitán. Cuando te pusieron al mando de esa misión sabían qué cualidades y defectos tenías, y cuáles iban a ser los riesgos que debías afrontar. No tetortures pensando en el pasado, en lo que podía haber sido y no fue, vives en un presente que te necesita. ¿No te has preguntado alguna vez por qué, si los demás murieron, sigues tú vivo? Si se te ha dado esa oportunidad, aprovéchala. Cuando Lisa ofreció su vida por la tuya no quiso sacrificarse en vano, ella te dio la oportunidad de vivir, la oportunidad de continuar la lucha en nombre de los dos. ¡No hagas que todo eso no sirva para nada!

Ha sido un largo discurso, Ben ha quedado exhausto. En su interior ansía haber impresionado a Rick.

—Bien —responde.

—¿Sólo bien? —pregunta Ben.

—Gracias por tus palabras, Ben, eres un buen amigo... ¿Qué ha pasado por aquí?

—Al marcharte Max y yo fuimos ascendidos a Tenientes y tuvimos cada uno un escuadrón a nuestras órdenes. Contrajimos nuevas responsabilidades y maduramos. Afortunadamente los ataques zentraedios fueron intermitentes hasta el año cincuenta y nueve, ello nos dio tiempo para prepararnos concienzudamente. Los avances técnicos se multiplicaron y los nuevos complejos construidos adoptaron las modificaciones y los adelantos del momento. Yo fui ascendiendo al igual que Max y, en la actualidad, como sabes, soy el Comandante de esta base. Macross sigue siendo el punto más asediado del planeta, por eso nuestras defensas están en continua renovación. También contamos con un destacamento de más de dos mil soldados, son los nuevos Masters, el relevo de nuestra generación. La O.T.U. controla todas estas actividades y por fortuna la cohesión interna es mayoritaria, Los ataques alienígenas se multiplican a medida que el tiempo transcurre, es difícil saber qué pretenden. La Protocultura, como sabes, es imprescindible para ellos pero cualquier acuerdo es imposible. Tal como se están planteando las cosas no veo un final cercano.

—¿Y vuestro estado de ánimo?

—En nuestras filas la moral está alta, contamos con profesionales procedentes de las mejores academias militares del planeta. Los ciudadanos de Macross, que son los civiles más afectados, aceptan la coyuntura. Tienen mucha confianza en nosotros y por ahora no les hemos defraudado.

—Entonces aún no sabéis cómo acabar con la guerra.

—Desgraciadamente no. Se han creado nuevas armas, se han planeado estrategias brillantes, se han estudiado los enemigos que nuestros soldados abaten en batalla... pero los resultados no han sido demasiado positivos. Su poder es inmenso, saben que nos tienen en un puño, pero no quieren acabar con nosotros rápidamente. Sostenemos ataques que podemos rechazar, parece que ellos no emplean toda su fuerza.

—Entonces la información que hemos obtenido puede ser reveladora.

—El Almirante Gloval está en Witoka, en el Polo. Se ha reunido allí una comisión ante la cual deberás exponer tus averiguaciones. He informado que deberás permanecer aquí unas cuantas semanas, hasta que te hayas restablecido totalmente. Ellos no han puesto ningún inconveniente.

—Gracias por haber retrasado la fecha de la reunión, eso me dará tiempo para reflexionar acerca de mi exposición ante el comité. Me imagino que la mayoría de mis interlocutores serán burócratas que escucharán mis opiniones con excepticismo.

—No olvides, Rick, que Gloval es diferente. El es una de las mayores autoridades de la O.T.U., pero conoce la realidad de los enfrentamientos.

—¿Gloval?

—Claro, hombre. Nuestro antiguo Capitán.

—Siempre lo consideré un excelente superior; existen pocos militares de su temple y experiencia.

La puerta se abre y da paso a a la enfermera de guardia. Su rostro refleja desaprobación.

—Comandante, acabamos de recibir una llamada del aeropuerto, el helicóptero de la Srta. Shajoo acaba de aterrizar.

—Gracias, enfermera.

—Y usted, ¿no cree que debería volver a su habitación sin más tardanza? No nos gustaría que su salud empeorase.

—No se preocupe, enfermera, ahora voy.

Irritada, la enfermera se marcha.

—Bueno, Rick, me parece que la enfermera tiene razón. Hemos hablado durante bastante tiempo, ahora debes descansar.

—No soporto estar en sitios como éste donde me tengan que cuidar y recordarme las cosas como si fuera un niño...

—Ja, ja, no seas tan duro con los demás. Recibir ayuda de vez en cuando no está mal... Hombre, por fin veo una media sonrisa en tu rostro. Ahora a descansar, yo he de ir al aeropuerto.

—He oído lo que ha dicho la enfermera, no hace falta que utilices esa excusa tan poco inteligente.

—Decididamente, Rick, estos años han hecho que te olvides de muchas cosas. ¿Desde cuándo el apellido Shajoo no te recuerda nada?

—...

—Es una mujer, pero la conoces. Os conocísteis cuando érais más jóvenes en el SDF-I.

—No es posible.

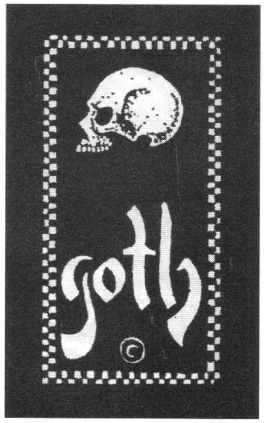
—Claro que es posible. ¿Te habías olvidado de ella?

—Minmei...

—Bien, ya he de irme. Quiero verla antes de mañana. Y tú no seas demasiado brusco con las enfermeras, obedéceles en todo lo que te indiquen.

El golpe de la puerta al cerrarse saca a Rick de su ensimismamiento, poco después reaparece la enfermera y lo traslada a su habitación. Ya en la cama le es imposible conciliar el sueño.

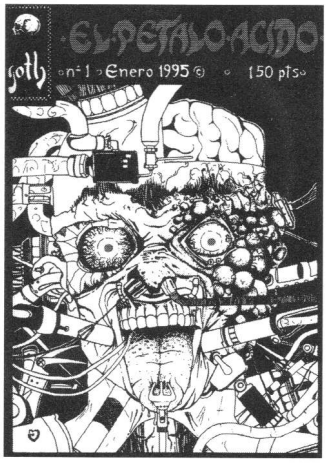
FANZINES



Este que veis a la izquierda es el sello que han creado un grupo de amigos de Valencia, y a través del cual están sacando sus publicaciones.

He querido hablar de **GOTH** en este número, ya que han puesto en marcha una gran idea, que sin embargo es la cosa más sencilla y obvia del mundo. Consiste en que cada uno de los componentes de **GOTH** se financia su publicación y puede pertenecer al grupo a condición de reservar un par de páginas para anunciar las publicaciones del resto del grupo. Éste es el principio fundamental por el que se creó el sello.

Otro aspecto que me dijeron que destacara es el del dominio público, pues no les importa que se fotocopie cuanto quiera su trabajo, ya que lo que les interesa es que sea difundido lo máximo posible. Y también dan la oportunidad a quien quiera para formar parte del grupo, ya sea de Valencia o de cualquier otra parte de España.



Las publicaciones tratan todo tipo de temáticas y estilos, y las aparecidas hasta la fecha son las que figuran en la columna de la derecha: MORK, TO THE TOP, DEMON GOD y NOCTURNUS. Las dos primeras con un marcado estilo manga, tocan la temática del terror y el beisbol respectivamente. Las otras dos tienen el estilo de dibujo bastante distinto, propio de cada autor, y tocan temáticas de terror con ciertos toques de humor en "DEMON GOD", y epopeya cyberpunk en "NOCTURNUS". Además está "EL PÉTALO ÁCIDO", un fanzine con varias historietas y algunos artículos sobre música, cine y libros. Las historias, bastante paranoicas por cierto, son "El juego" de Alex B., "Caídos del Zenith: 1. Pesadillas" de Mam & Xavi, "El colector de lágrimas de sangre" de Artemis, y "Objetivo Pegasus" de Jos. Su precio es 150 ptas. y su periodicidad es bimestral.

Todas las publicaciones comentadas aparecieron en el mes de Enero de este año, y por el momento tienen prevista la aparición de dos más, una titulada "SHOCK", y otra de nuestro amigo y compañero Luis Alís que se ha unido recientemente al grupo, y que todavía no tiene título. El Studio Tiger también tiene prevista la salida de alguna historia corta de vez en cuando.

Por el momento, solo se distribuye en las tiendas especializadas de Valencia. Pero se pueden pedir por correo al Apartado de correos 10.132 C.P. 46080 de Valencia.

Alejandro Maicas

MORK
DE
SANTIAGO
COMA

MENSUAL
50 PTAS.

TO THE TOP
DE
STUDIO
TIGER

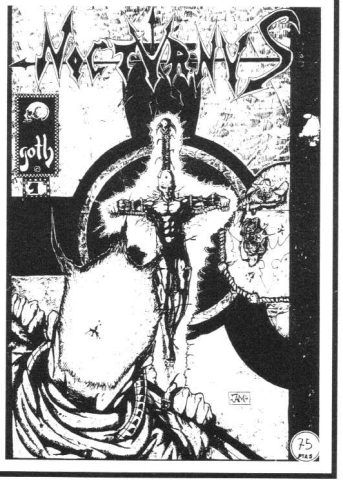
QUINCENAL
50 PTAS.

DEMON GOD
DE
MANUEL
BARTUAL

MENSUAL
50 PTAS.

NOCTURNUS
DE
JAM

MENSUAL
75 PTAS.



CORREO

En primer lugar, un saludo para los amigos del correo de mi parte.

Como supongo os daríais cuenta, hace un par de números no pude hacerme cargo del correo, a mi pesar, y Javi se encargó de contestaros. Pero aquí estoy de nuevo.

A continuación, y antes de empezar con el correo, atenderé la petición de un amigo de Madrid, Pablo Fernández, que me comentó si podía poner la dirección de su profesor de japonés en nuestra sección del correo. Pues ahí va, Pablo.

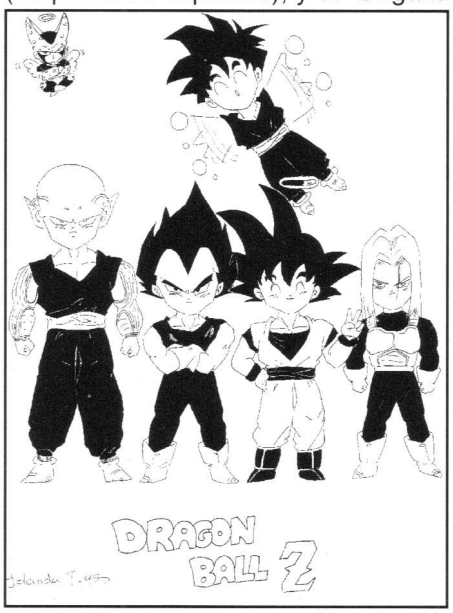
Clases de japonés con profesor nativo (filólogo), con un método nuevo para aprender, con 4 horas semanales durante 8 meses, cerca de 1.500 kanjis. La dirección es: C/ Hierbabuena, 12 Tetuan (Madrid). Tlf. (91) 638 53 46.

Muchos son los amigos que nos han enviado recortes de noticias que critican al manga aparecidas en los periódicos de todo el país. Os lo agradezco de veras. Podría sacar una revista de 50 páginas solamente con los recortes que me habéis enviado. Pero dejémonos de lamentaciones y vayamos a las cartas.

Juan Luís Manzano Martín de Ca'n Picafort (Baleares)

1. ¿Crees que llegaremos a ver por aquí algún día las películas o el manga de Dr. Slump? Eso depende de que los señores de Planeta-Agostini y los de Shueisha lleguen a un acuerdo sobre su publicación. Parece ser que los japoneses quieren que se publique como la edición japonesa, es decir, con la lectura al revés, cosa que sólo ha hecho de momento Norma Cómics, con el ya famoso "City Hunter".

2. ¿Hay algún CD que recoja la BGM de Ranma ½ ? Sí, existen 2 CDs que recogen la BGM de esta serie. Son el "Nettou-Ongaku-Hen" (Hot Fighting Music Version) PCCG-00013, que abarca la BGM de la primera serie (18 primeros capítulos), y el "Ongaku Doujou" (Music Gymnasium) D276-1003 o PCCG-00192, que abarca la BGM de la segunda parte de la serie (siguientes 143 capítulos). Ambos de la casa Pony Canyon.



Dibujo original de Yolanda Talens

3. ¿De qué va Moldiver? (Moldiver cuenta la historia de un joven japonés que inventa un dispositivo informático que permite al usuario convertirse en un superhéroe durante un tiempo límite de 666 segundos, y tiene lugar en el futuro. Acaba de aparecer en castellano de la mano de Cartoonia. En este número hallarás la reseña. —Luis)

4. ¿Dónde encontrásteis el cómic de Street Fighter II? El cómic del Street Fighter lo conseguimos a través del catalogo Nikaku Animart, del que ya hemos hablado en varias ocasiones en MangaZone. (Pues no, Alex. Los comics de Street Fighter II de Masaomi Kanzaki me los compré yo a través de un contacto que tenía en Tokyo, y que vino a Valencia en un viaje. Se compraron en la tienda Tokyu Hands, aunque, evidentemente, en Nikaku estarán. —Luis).

5. ¿Sigue en activo el Manga Club de Manga Vídeo? Ciertamente es una buena pregunta. Parece ser que sí, pero la verdad es que están tardando muchísimo en sacar el siguiente Mangazine.

6. ¿Cómo se titulan los tomos de Toriyama que aparecen en las solapas y en las últimas páginas de los Jumps? (Son sus obras conocidas: *Dragon Ball*, *Dr. Slump* y dos tomos recopilatorios de sus historias cortas titulados *Akira Toriyama maru Saku Gekijou*, o Teatro de Historias de Akira Toriyama. —Luis).

7. ¿Habéis publicado algún artículo sobre Dr. Slump? Específicamente sobre la serie no, pero sí se comentó dentro del "Club de Fans de Akira Toriyama" en los primeros números de MangaZone.

8. ¿Hay Animecomics de Ranma ½?

Dibujo original de Lorena García

Sí, existen y son referentes a las OVAs, no a la serie.

Por último, sí que me encantaría mandarte un pequeño artículo-opinión sobre Dr. Slump, a ver si tengo tiempo y te lo envío. Y tú envíame los fanzines que has sacado, y te los comentaré en la sección de MangaZone. Un saludo.

Lucía Míguez Martínez de Pontevedra

1. ¿Saldrá pronto publicado Ah! Megami Sama? Debe estar al caer, pues la edición en vídeo sale este mes próximo.

2. ¿Se publicará pronto Alita? Con ésto supongo que te refieres a la continuación de la miniserie que Planeta-Agostini publicó hace unas fechas. Te diré que por mis fuentes no parece que esto vaya a ocurrir.

3. ¿Cuántos números españoles abarca un tomo japonés? Esta pregunta me parece un poco tonta a estas alturas, porque no me dirás que no has visto nunca un tomo japonés. De ser tu respuesta "sí", sabrás que cada tomo consta aproximadamente de unas 180 páginas. Así que no tienes más que

dividir entre las que tienen las colecciones en España para saber cuántos números de cada serie abarca un tomo japonés.

4. ¿Cada cuánto se publican estos tomos japoneses? Su periodicidad viene primeramente determinada por la periodicidad de la publicación en la que han aparecido antes. Puede ser un semanario, una revista quincenal, o una mensual. Y la cantidad de páginas que aparecen en la misma. Cuando la editorial consigue el número de páginas suficiente, las 180 aproximadas ya mencionadas anteriormente, lo saca a la calle. Y el plazo nunca suele ser inferior a los 3 ó 4 meses.

5. ¿Cómo puedo conseguir direcciones de chavales japoneses para cartearme con ellos? Existe una organización llamada IYS (International Youth Service) en la que puedes inscribirte, y la cual te consigue las direcciones que quieras de gente de cualquier parte del mundo. La única pega, algunos lo considerarán así, es que tu dirección pasa a formar parte de la base de datos que tienen, con lo que puedes recibir cartas de cualquier parte del mundo. Además, al igual que tú puedes recibir una carta de alguien de Australia o Burundi, y no contestarle, los japoneses a los que tú escribas tal vez tampoco te contesten, pero al menos tienes la posibilidad de que sí. La dirección para poder inscribirse en el IYS es:

IYS
International Youth Service
PB 125
SF-20101 Turku 10
Finland

6. ¿Es verdad que va a salir en televisión Yu Yu Hakusho? Como salir

Dibujo original de Mark Sánchez

ya ha salido, en la televisión japonesa, claro. Sin embargo, lo que es en España, llevamos más de un año esperando que ese rumor de que la iba a poner Antena 3 se confirmara. Pero con la desaparición masiva de series que estamos teniendo en los canales de televisión por el tema de la violencia, me parece que como no se decida alguien a sacarla directamente en vídeo, lo vamos a tener un poco difícil.

Para terminar, lo de las fotos mejor lo dejamos, y bueno, como ves San Patricio sí te ha escuchado. ¡Ah!, le paso a Juan tu relato para el Taller.

Sandra Navarro Alfonso de Alicante

Esta amiga de Alicante es una auténtica forofa de Ranma ½, y me ha pedido que publicara la dirección de un club de esta serie que están intentando formar. Ahí va:

Manda tus datos personales y fecha de nacimiento junto a una foto de carnet a...

Club de fans de Ranma ½
C/ Fidel Pastor Carrillo 1 - 3º Dcha.
03013 Alicante

No importa la edad o lugar de España, recibirás el carnet y el catálogo totalmente gratis.

Dibujo original de Sandra Navarro Alfonso

Juan Antonio Vega Rodríguez de Coslada (Madrid)

1. ¿En qué nº de CD aparece la canción del (ejem...) "Volando, volando..." de Bola de Dragón Z? ¿Y si aparece en varios CDs, cuál me recomendáis que tenga la música más "cañera"? El tema del que me hablas en particular, que es el más famoso de la serie, se titula "CHA-LA HEAD-CHA-LA", y puedo decirte que aparece como primer tema en la práctica totalidad de los CDs de Dragon Ball Z. Yo personalmente te recomiendo el número 9, titulado "Future Shock!!", que tiene 10 temas bastante buenos. Para que lo puedas encontrar más fácilmente te diré que está editado por Columbia y el número de referencia es COCC-9400.

2. De la serie Ranma ½, ¿me podéis explicar el contenido básico de sus CDs? Contar lo que me pides me llevaría muchas páginas, así que te explicaré básicamente que los que tú denominas "Intro Music" (PCCG-00190) y "Credit Music" (PCCG-00191) contienen los temas que abren y cierran respectivamente la serie en sus distintas fases. El "Video Clips" (PCCG-00194) contiene, como su propio nombre indica, los temas de los Vídeo Clips (y Vídeo Karaoke) de la serie Ranma ½ . Los BGM son los que contienen la música de fondo de la serie, y ya los he comentado en la carta de Juan Luís Manzano Martín. Y los que denominas "Film/1" y "Film/2" corresponden a las 2 primeras películas, "The decisive battle in Nekonron, China!" (PCCG-00156), y "The decisive battle in Tougenkyou! Get back the brides!!" (PCCG-00186)(Obviamente, los títulos de los CD's están en japonés y no en inglés,así que mejor atente a los códigos. —Luis). Además existen otros recopilatorios, y los famosos calendarios "Song Calendar" (PCCG-00101) y el "1992 Music Calendar" (KACD-3001 de Kitty Records).

3. ¿Se pueden encontrar CDs relacionados con el juego Street Fighter 2 en España? El Street Fighter II (Complete File) que dura unos 48 minutos y contiene temas instrumentales además de los que suenan en el juego, circula ya por algunas tiendas espe-

Dibujo original de Alejandro Rodríguez

cializadas. ¡Ah!, y viene acompañado de un libro de ilustraciones.

4. En el Catálogo nº2 de Noviembre-Diciembre (Otaku Club-Norma Cómics) aparece un manga titulado Street Fighter II (Game) The New Challengers. ¿Qué contiene, imágenes del juego, o es otro manga? Yo no he podido verlo, así que no me aventuro a decirte si se trata de un manga propiamente dicho, de tiras cómicas o de un tomo en color acerca del juego. Pero parece ser que se trata de esto último. (En realidad, no es nada de lo anterior, sino un libro de trucos, consejos y combos de todos los personajes del juego enfrentados en todas sus combinaciones. De nada. —Luis)

Elena Hernández López de Madrid

1. ¿Qué CDs de K.O.R. existen además de los Sound Color? Aunque esta pregunta la tienes contestada en MangaZones anteriores, dentro de la sección del Club de Fans de K.O.R., la respuesta era incompleta, así que volveremos a contestarla. Aparte de los "Sound Color 1, 2 y 3" (Futureland LD32-5049, 5056 y 5067) están el "CD Collection-Special BGM shuu Tsuki" (Victor VDR-1171) correspondiente al episodio piloto de Okinawa; el "Singing Heart" (LD32-5061) y "Loving Heart" (LD32-5099) que recopilan los mejores temas vocales; el "Station" (LD32-5069) en el que se simula una emisora de radio; el "Original drama-hen: Casette Tape no Dengon" (LD32-5072) con 4 temas vocales y un capitulo inédito en audio de 38 minutos; el "Original Soundtrack: Ano Hi Ni Kaeritai" (LD32-5084) que corresponde a la película; el "Mogitate Special" (TYCY-5119) que contiene la música y canciones de las OVAs; el paquete "Singing Heart 2: Sweet memories" (TYCY-5321 a 27) que contiene 7 CDs con todo lo mejor; dos Cd singles, el "Orange Mystery/Kono mune ni One More Time" (LA07-5011) y el "Mogitate Special ending theme Tokidoki Blue/ Aoi Boyfriend" (TYDY-2027); y dos Cd video, los "Kimagure Orange Road CDV1 y CDV2" (Toemi CTV-24-106 y CTV-24-109 respectivamente) que son dos CDs de audio con los 4 tracks finales de cada uno, de vídeo láser, con una duración total de 5 minutos.

2. ¿Podrías darme algunas direcciones de tiendas de Madrid donde encontrar merchandising y sobre todo CDs de K.O.R., Sailor Moon, Video Girl Ai, Ranma ½ ...? Lo mejor que puedes hacer es esperar un poco y consultar la guía "¿Dónde encontrar Mangas? de Madrid que Rosa María Carmona confeccionará para un próximo MangaZone.

3. No tengo claro qué es una OVA, ¿Podrías aclarármelo? Una OVA es un anime creado directamente para el mercado del vídeo (Original Video Animation) sin pasar por el cine o la televisión.

Referente a la serie "Bésame Licia", yo no he podido hacerme con ningún CD, pero en el catálogo de la casa Laser Perceptions de Marzo del 93 aparecía un CD de esta serie (El título original de esta serie es *Aishite Knight.* —Luis). Consulta directamente a ellos. La dirección es:

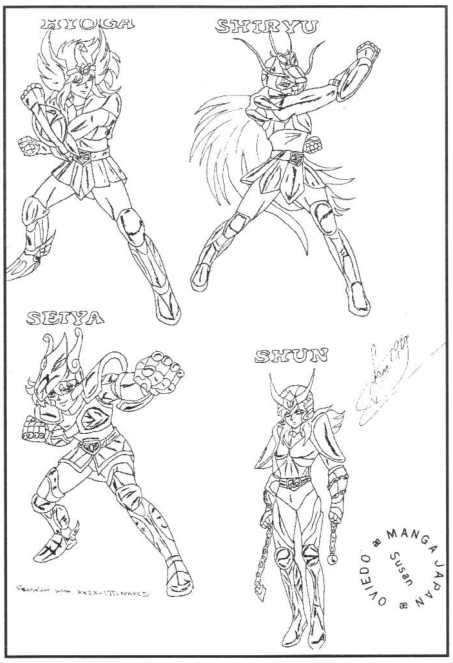
LASER PERCEPTIONS
1739 Noriega Street (25th Avenue)
San Francisco, CA 94122
Telf.: 1.415.753.2016
Fax: 1.415.564.3821

Alonso Torrijo Ventura de Huelva

1. ¿Podrías decirme cuál es el título original de la serie que emitió Tele 5 con el nombre "Sergio y Juana"? Esta serie no se emitió con dicho nombre, sino con el titulo "Dos fuera de serie", y su título original japonés es "Attacker You!".

2. ¿Podrías recomendarme algún manga deportivo que no fuera de fútbol? Dentro de las series deportivas yo

Imprescindible cupón recortable creado con el único propósito de acompañar a las posiblemente equivocadas respuestas al cuestionario del Club de Fans de KOR. Cualquier intento de falsificación activará el dispositivo disuasor oculto de descarga de 1000 Mw.



Dibujo original de Susan de Vega

te recomendaría "Touch" (Bateadores) de Mitsuru Adachi, "Ace Wo Nerae" (Raqueta de Oro) de Sumika Yamamoto, o "Slam Dunk" de Takehiko Inoue. (Si me permites, yo te recomendaré otros menos conocidos, pues de los anteriores probablemente ya tendrías conocimiento: *Kenta Yarimasu!*, publicado por Shogakkan, es de voleibol; *Kyoryu kun*, publicado por Akita Shoten, de natación; *Yawara!*, de Shogakkan, de judo; y *Kyojin no Hoshi*, publicado por Kodansha, de béisbol. —Luis)

3. Además de ser ilustrador y diseñador de personajes en series de animación, ¿Haruhiko Mikimoto ha hecho algún manga? Sí, desde hace bastante tiempo, Mikimoto dibuja una serie titulada "Marionette Generation" que aparece en las páginas de la revista New Type.

4. ¿Podrías decirme quién es el autor de un manga titulado "Otoko Oidon"? El autor de este manga es el célebre Reiji Matsumoto, el autor de "Ginga Tetsudo 999" (Galaxy Express 999).

La serie que me describes es "Nangoku Shonen Papuwa-Kun" (Papuwa, el chico de los mares del Sur —Luis). Es de Ami Shibata (el manga), y la convirtió en una serie de 42 capítulos la Nippon Animation (la compañía que creó clásicos como Heidi o Mujercitas).

Bueno, no hay más sitio por este mes, nos vemos en el próximo número.

Alejandro Maicas
(y yorl! —Luis)

NUEVA DIRECCION:
Apdo. de Correos 12319
46080 VALENCIA

¡Poned en el sobre sólo el Apdo.!

CARTOONIA

COMUNICADO URGENTE A TODOS LOS AFICIONADOS AL "ANIME"

Coincidiendo con la celebración del Salón del Cómic de Barcelona, celebraremos el primer aniversario de nuestra presentación ante el público, aunque vuestra calurosa acogida nos obligó a no precipitarnos e invertir el tiempo necesario para preparar con el máximo cariño nuestros lanzamientos.

En estos momentos ya hemos editado 15 títulos que abarcan desde los míticos OAVs de "Urotsukidôji III", "Gigoló" o "Love City", destinados a los "otakus" amantes de las sensaciones fuertes, hasta "City Hunter", sin olvidar "Double Dragon". Sí, ya sabemos que os preguntasteis: ¿Qué demonios pintaba este título en nuestro catálogo?, pero estamos convencidos de que ya habéis dado con la respuesta, buscábamos pluralidad de oferta y atraer a un público más joven deseoso de encontrar un "manga" más suave y recomendado para su edad.

Como hasta el momento sólo nos conocéis por los anuncios que periódicamente aparecen en las revistas, hemos considerado oportuno contactar con todos vosotros y haceros partícipes de nuestra declaración de principios:

—Buscamos un equilibrio entre la calidad y la comercialidad, intentando llegar al mayor número de público posible.

—No pensamos crear ningún club, ni boletín de información, ya que aparte de ser más modestos, consideramos que la mejor manera de llegar a vosotros es mediante el contacto directo con los aficionados o sus portavoces que son los "fanzines", a los cuales atenderemos gustosos en la medida de nuestras posibilidades. No dudéis en hacernos llegar vuestras quejas, consultas, propuestas, etc., porque tomaremos buena nota de todo lo que contribuya a ir mejorando.

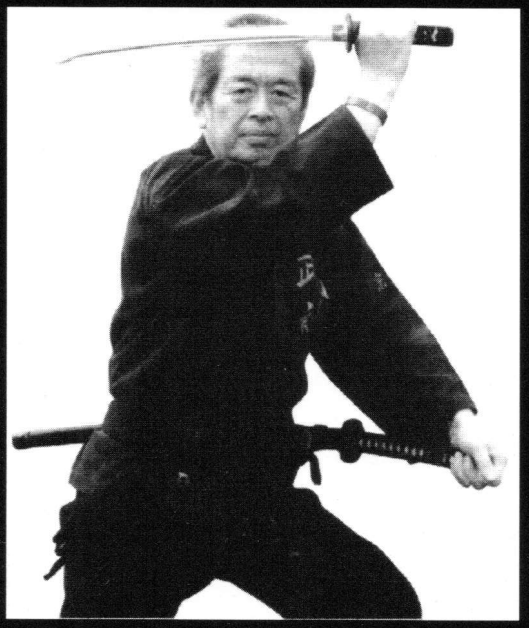
—Nuestro objetivo no es desbancar, ni eclipsar a la competencia, lo que pretendemos es cubrir sus carencias y satisfacer vuestras ansias de investigar y encontrar los mejores títulos. Por ello estamos orgullosos de que "Pioneer", líder japonés en la producción de buen "anime", haya confiado en nosotros a la hora de editar su catálogo en España. O sea que la espera ha terminado y "Tenchi Muyo", "Moldiver", "Green Legend Ran" y "Krishing Heydan" ya han salido al mercado o están a punto de hacerlo.

Ahora ya nos conocéis un poco más, esperamos que seáis condescendientes con nuestros errores y os emplazamos en el próximo Salón del Cómic, que tendrá lugar del 4 al 7 de mayo, donde podremos mantener un contacto personal y ofrecer, a todos los que nos visitéis, la posibilidad de adquirir cualquier título de nuestro catálogo y recibir un obsequio.

¡NOS VEMOS EN EL SALON!

CARTOONIA

TAI KAI 1995. MASAAKI HATSUMI SOKE EN VALENCIA



Acontecimiento que no podemos pasar por alto en una publicación sobre manga es la celebración del TAI KAI 1995 en Valencia con la presencia, como maestro de ceremonias, del Dr. Masaaki Hatsumi Sensei, reconocido como el más grande MAESTRO, SOKE indiscutible del NIN-JUTSU, heredero legal de TOSHISUGU TAKAMATSU 33 SOKE del NIN-JUTSU mundial y Jefe Supremo de la BUJINKAN INTERNACIONAL con sede en Japón.

El TAI KAI tendrá lugar los días 29 y 30 de Abril y 1 de Mayo en el pabellón polideportivo Fuente San Luis y podremos entrevistar al Gran Maestro antes de los entrenamientos.

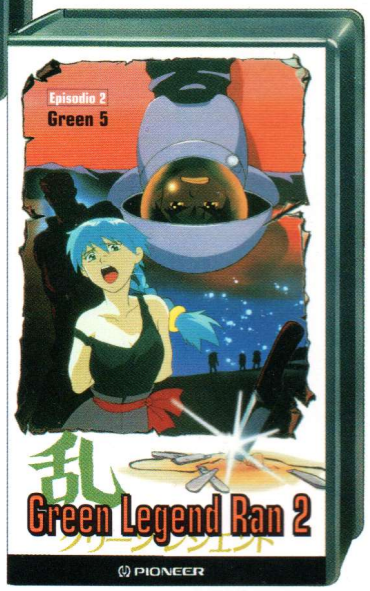
PIONEER®
The Art of Entertainment

Green Legend Ran
グリーンレジェンド

Aventuras futuristas,
acción total,
atmósfera real,
tridimensionalidad,
ecología,
energía explosiva...

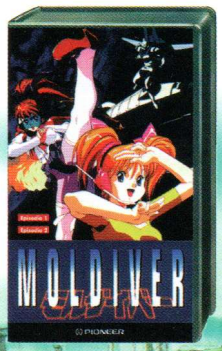
¿Qué más animación
puedes pedirle
a una serie?

presenta Green Legend Ran,
la leyenda de una larga
y terrible lucha entre
los **Rodo**, que han
monopolizado el agua
y la tecnología,
y los **Hazzard**,
los rebeldes.



A partir de la 2ª quincena
de abril a 1.995.- ptas. cada una

Otras películas ya editadas:



PIONEER®
The Art of Entertainment

Animación garantizada.

PIONEER distribuída por CARTOONIA S.L. Avda República Argentina, 268, bajos 1ª • 08023 Barcelona • Tel. (93) 418 47 34 • Fax (93) 418 06 01